

Тени Мексики

Конспективное изложение книги

*Составитель:
Егор Мельников*

Создатели

Авторы текста: Рэй Фоукс, Уилл Хайндмарч, Джесс Скобл, Трэвис Стаут, Чак Вендиг

Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**

Vampire: the Masquerade придуман Марком Рейн•Хагеном

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Уилл Хайндмарч

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Паулина Бенни

Дизайн книги: Эйлин Э. Майлс

Внутренние иллюстрации: Сэмюель Эрайя, Эвери Баттерворт, Эндрю Хептворт, Трэвис Ингрэм, Томаш Жедружек, Джим Павелек, Конан Венус

Передняя обложка: Бром

Глава первая: Общие факты

*Я прощаю всех, и всех прошу простить меня.
Пусть моя кровь, что вот-вот прольётся, будет на благо страны.*
Предсмертные слова Максимилиана I, императора Мексики.

Эта книга лжёт. Это не историческое произведение и не путеводитель. Вы мало что узнаете из неё о культуре, обычаях и народе Мексики. Всё это вы получите на любом из тысяч географических сайтов, увидите в телепередачах или прочитаете в блогах о путешествиях. Но мы создали эту книгу не для того, чтобы рассказать о реальной жизни на улицах Мексики. Мы создали её, чтобы показать, какие стильные истории в жанре ужасов можно рассказать, опираясь на образы мексиканского фольклора.

И напоследок честное предупреждение: не доверяйте всему, что написано ниже о бесконечных опасностях и угрозах, поджидающих современного человека на необъятных просторах Мексики. Если это не очевидно само по себе, повторим: не нужно делать выводы о целой нации, основываясь на легендах и фантастических архетипах, связанных с её культурой.

Ацтеки, науа, майя и мексиканцы

Хотя это может показаться парадоксальным, сегодня уже достаточно трудно провести чёткие границы между четырьмя этноязыковыми группами, указанными в заглавии. Безусловно, строгий антропологический подход может позволить вьедливому читателю разграничить выходцев из всех четырёх народностей, однако с вашего позволения мы будем использовать эти названия в более общем и даже немного размытом значении.

Выражаясь простым языком, науа были культурно-этнической группой, занимавшей огромную часть Мезоамерики – в сущности, им удалось освоить большую площадь земель, чем знаменитым майя или ацтекам. Ацтеками назывались потомки науа, проживавшие в центре нынешней Мексики до XVI столетия, когда им не посчастливилось встать на пути испанских завоеваний. Сами ацтеки – или, по крайней мере, отдельные их племена – звали себя *мешика*. От этого самоназвания и произошло слово “Мексика”.

Важно отметить, что даже современные индейцы, ассоциирующие себя с ацтекской цивилизацией, с политической точки зрения относятся к мексиканцам. Эту путаницу можно с лёгкостью устранить, просто начав воспринимать Мексику как политико-географическую единицу, оставив ацтекам роль полноценной культуры. Подобная оговорка важна в игре с той точки зрения, что даже самые древние вампиры этих земель, скорее всего, будут воспринимать себя как мексиканцев – или хотя бы не проводить границу между собой и более современными жителями этих краёв. Иными словами, Мексика – это страна. Ацтеки – одна из её культур.

Цивилизации майя повезло меньше. С политической точки зрения её больше не существует, однако в Мексике проживает не менее миллиона людей, регулярно общающихся на различных диалектах народа майя. Что ещё любопытнее, культура майя с её традициями и обрядами никуда не ушла, даже если она и избавилась от самых кровавых своих проявлений. Иными словами, в зависимости от нужд вашей истории, некоторые мексиканские вампиры вполне могут считать себя частью цивилизации майя и собирать вокруг себя целые группы наследников этой древней культуры.

Десять тысячелетий истории

Едва ли будет преувеличением сказать, что история Мексики связана с одной из древнейших культур на Земле. Тем не менее, большая часть этой истории представляет собой запутанный клубок мифов, легенд и предположений. Например, ацтеки утверждали,

что изначально пришли из более северных земель, известных им как Ацтлан – однако идёт ли речь о реальном историческом государстве или вымышленных “землях предков”, сейчас сказать попросту невозможно.

Узнать о событиях, наполняющих эти тысячелетия, вы можете из любого удобного вам источника. Однако мы хотим сказать нечто совершенно иное: используйте эту размытость и легендарность мексиканской истории для того, чтобы наполнять свой Мир Тьмы удивительными и поистине уникальными отголосками прошлого. Вы можете приписать Мексике и её народам множество псевдоисторических качеств (вроде происхождения от магических племён древности), не боясь создать неправдоподобный или чересчур фантастический образ. Само собой, нужно знать, когда остановиться, однако вы сами определяете “зловещие истины”, идущие рука об руку с фактами из мексиканской истории.

Мексиканские монстры

Странно это или естественно, мексиканские вампиры тысячелетиями обеспечивали взаимодействие человеческой цивилизации и различных паранормальных сообществ. В прошлом жрецы, шпионы и воины из числа этих кровососов считались посредниками между миром людей и божественным царством, а кровь рассматривалась как своего рода “мистическая валюта” богов. В сравнении с европейскими Проклятыми мексиканские вампиры поддерживали необычайно тесные связи со своими родными семьями. Они выступали в роли советников и мудрецов, практически не создавая организаций и культов, которые не представляли бы интереса для их смертных товарищей.

Вампиры, родившиеся в культуре ацтеков и майя, считали себя заступниками своего народа. Они соблюдали традиции и обычаи, которым следовали и в человеческой жизни. Даже королей и жрецов из числа *смертных* они ставили выше себя – само собой, если они сами не были королями или жрецами. Это не означает, что они действовали в открытую: хотя никто из местных Сородичей не использовал термина “Маскарад”, все они разделяли мир смертных и *мир богов* – то есть общество кровососов.

Любопытно, что до начала испанской колонизации, а во многом и после неё вампиры поддерживали союзные отношения с оборотнями. Последние считались не только защитниками Земли, охранявшими её от нашествия тёмных духов, но и своего рода пастырями человечества, не допускавшими, чтобы люди узнали о сверхъестественном мире *больше, чем нужно*. Если бы смертные поняли, что их судьбы находятся в руках кровососущей нежити, они начали бы охоту и на вампиров, и на других чудовищ – а это бы помешало вампирам грамотно руководить смертными в их же собственных интересах. Кроме того, оборотням пришлось бы встать на защиту Сородичей и отвлечься от традиционной роли борцов с порождениями Хисила.

В целом вампиры определяли политику смертных и разрешали многие религиозные противоречия, не столько *управляя* смертными деятелями, сколько подталкивая их к принятию нужных решений. Само собой, это не означает, что они никогда не злоупотребляли своим влиянием, но они и сами были заинтересованы в процветании своих городов. В борьбе за выживание в этом древнем мире и смертные, и вампиры, и оборотни находились на одной стороне. Они были частью одной культуры.

Что касается оборотней, то помимо защиты мира от духов они решали и многие военные вопросы. Опять же, они советовались с вампирами и подчинялись их указам о глобальной политике. Но охрана *физической* территории городов находилась в ведении Отверженных.

Это не означает, что оборотни стояли ниже Сородичей (хотя при распределении власти у Проклятых было больше возможностей занять лучшие должностные позиции). Скорее можно сказать, что вся мексиканская цивилизация представляла собой единое общество, в котором оборотни играли роль стражей и воинов, а вампиры – жрецов и организаторов.

Что касается магов, в Мексике они считались просто неординарными смертными.оборотни и вампиры могли даровать им землю и власть над определённой сферой деятельности, попросив взамен поделиться своими пророческими видениями или тайными знаниями, однако в целом никто не считал Пробуждённых отдельной культурой.

Подобное отношение к самим себе, которое Пробуждённые впитывали с молоком матери ещё до того, как узнавали о своих колдовских талантах, препятствовало объединению магов в единое общество. А потому они редко делились своими знаниями, наработками, ритуалами и тем более артефактами с остальными магами. Они медленнее обучались Арканам, а многие заклинания, разработанные великими магами старины, оказывались утеряны после их смерти.

Цветочные войны

Одним из важнейших культурных явлений, заметно влиявших и на политику Проклятых, и на поведение оборотней, были так называемые Цветочные войны. Из года в год ацтекские города отправляли воинов на заранее обговорённые территории, где они старались захватить в плен как можно больше противников. По окончании схватки победившая сторона возвращалась с триумфом домой и торжественно приносила пленников в жертву. Чаще всего сражения принимали форму локальной войны, однако в некоторых ситуациях город, заведомо не готовый к сражению, просто отбирал несколько человек и передавал их сопернику.

Вампиры и оборотни участвовали в другом, тайном варианте Цветочных войн. Каждый год сильнейший боец из числа Урата выходил на священный бой с самым могучим Сородичем. В тех городах, в которых вампиры не могли подобрать кандидата, они просто давали оборотням семь ночей на истребление определённого числа кровососов. Взамен оборотни называли место, в котором один из них будет ждать достойных противников. Если вампиры могли его победить, им разрешалось сделать с ним всё, что они пожелают.

Считалось, что кровь достойных жертв смазывает шестерёнки божественного механизма, заставляющего солнце подниматься на востоке. Поскольку Сородичи ассоциировали себя с богами, значительная часть этой крови доставалась именно им. Даже испанское завоевание не смогло пресечь Цветочные войны. Старейшины, Обращённые до трагической колонизации Мексики, соблюдают эту традицию по сей день, заставляя своих культистов, гулей и слуг сражаться друг с другом.

В некоторых доменах Цветочные войны принимают иную форму. Мехико неслучайно считается мировым рекордсменом по похищениям. Опасаясь, что прекращение жертвоприношений приведёт к концу света, многие культы тайно приносят в жертву похищенных людей, искренне веря, что тем самым они оказывают убитым огромную честь. Некоторые делают это по собственной инициативе. Другие служат вампирам. Третьи поклоняются непостижимым богам.

Сеноты

Сенотами называются естественные провалы в известняковых пещерах, образующиеся по всему Юкатану. Майя считали эти пещеры воротами в Шибальбу, то есть царство мёртвых. Они придавали сенотам огромное религиозное значение, хотя это не мешало местным жителям черпать из них свежую воду.

Сегодня поплавать на поверхности юкатанских сенотов прибывают тысячи туристов. Многие даже ныряют в глубины. Не все из них возвращаются.

В пещерах сенотов живут одичалые кровососы, давно приспособившиеся к жизни под водой. Иногда они выбираются наружу, чтобы поохотиться на местных жителей. Но куда чаще они просто ждут, пока в воду не прыгнет очередной путешественник. Более того, некоторые вампиры давно погрузились в торпор и теперь просто ждут, когда их пробудят культисты. Скорее всего, многие из этих культистов давным-давно умерли, так и не передав потомкам секрет о расположении своих древних хозяев.

В отдельных сенотах рыщут и более жуткие твари, которые никогда не чувствовали прикосновения солнца. Одну из крупнейших пещер и вовсе занимает огромное чудище, тело которого растянулось на несколько километров. Мало кто его видел – по крайней мере, *на самом деле*. По большей части, незадачливым жертвам удаётся увидеть только его конечности, оканчивающиеся безобразными подобиями человеческих лиц.

Граница

Печально известная мексико-американская граница превышает две тысячи миль в длину. Хотя она отмечена забором, во многих местах пересечь её не так трудно. Любой, кто хочет пронести на территорию соседнего государства деньги, наркотики или пакеты с кровью, может рассчитывать на высокую вероятность успеха. Увы, если он наткнётся на одну из множества пограничных служб, назад он рискует и не вернуться.

Граница известна своей тяжёлой, кровавой историей. Первые предложения о её возведении выдвигали ещё испанцы и англичане, когда ни Мексики, ни США в их современном виде просто не существовало. Тогда же наметились первые нравственные конфликты, связанные с проведением чётких границ. Обе страны испытывали потребность в дешёвой рабочей силе, которую они могли получить, пропуская на территорию своего государства беженцев из соседней страны. Проблема заключалась в том, что из-за политических и этнических дразг обе страны привлекали саму *рабочую силу*, но не людей, которые её предлагали. Чем больше чернорабочих впускали на свою территорию власти той или иной страны, тем больший удар они наносили своей культуре и безопасности своих граждан.

Сегодня вдоль всей границы действуют “пугала” – вооружённые сотрудники Пограничной службы, прозванные так из-за привычки стоять на своём посту и выглядывать нарушителей. Несмотря на уничижительное прозвище, пугала оснащены военными топографическими картами, устройствами GPS, мощными радиостанциями, наручниками, перцовым аэрозолем, дубинками и пистолетами .40 калибра. Они патрулируют границу в своих тюнингованных “Эксплорерах”, оснащённых четырёхколёсным приводом, клеткой для пойманных нарушителей, стойкой с дробовиками между сиденьями и (что важнее всего) кондиционером. Неудивительно, что они считаются лучшими пограничниками во всём регионе.

Более скучную работу выполняют простые члены Миграционной службы, *Ла Мигра*. Они патрулируют окраины пустыни или сидят в самых незащищённых местах границы, иногда даже помогая пойманным иммигрантам обрести хоть какую-то финансовую стабильность. Увы, как это часто бывает, никто не рассказывает легенд о тихих и незаметных подвигах *Ла Мигра*. Вся слава отходит поисково-спасательным отрядам Борстар и оперативным группам Бортак, решающим силовые проблемы.

Почему всё это достойно упоминания в рамках **Vampire: the Requiem**? Потому что сколь бы обыденной, приземлённой и даже попросту скучной ни казалась работа *Ла Мигра*, к югу от границы об этих людях рассказывают совершенно другие истории.

Деревенские женщины шёпотом предупреждают детей, что *Ла Мигра* ловят юнцов и отвозят их в пустыню, где оставляют на растерзание *эль чупакабра*. Они говорят, что *Ла Мигра* никого не арестовывают: они забивают людей насмерть своими резиновыми дубинками. Они раздевают нарушителей и отправляют их через пустыню без еды и одежды. Они забирают последние деньги и обещают в следующий раз стрелять без предупреждения. А если среди нарушителей оказались миловидные девушки... все знают, что *Ла Мигра* забирают их в свои штабы, откуда они больше не возвращаются.

Хотя очевидно, что большинство подобных историй мало в чём соответствуют действительности, в глазах мексиканцев, потерявших из-за них близких или возможность жить полноценной жизнью, эти люди всё равно остаются чудовищами.

В свою очередь сами чудовища, будь это оборотни, вампиры или представители других тайных обществ Мексики, иногда рассказывают, что в рядах *Ла Мигра* состоят

профессиональные охотники на нежить. Члены некоторых отрядов Миграционной службы могут и сами не знать, что в действительности “койот”, которого они отслеживают, называется так отнюдь не из-за способности незаметно пересекать границу. Лишь самые опытные сотрудники знают, зачем на самом деле была сформирована эта служба и с кем на самом деле она враждует.

К слову о койотах

По мере того как граница становится всё неприступнее, контрабандисты, перевозящие людей в Штаты, начинают требовать за свои услуги всё большую плату. Раньше перевоз за границу стоил от \$300 до \$500. В последнее время цены стали удваиваться, достигая отметок на уровне \$800 и даже \$1000 за человека. Неудивительно, что не только сотрудники Пограничной службы считают их паразитами, наживающимися на чужих страданиях.

Сторожевые псы

Под этим характерным названием известна гражданская группа, несущая пограничный дозор по собственной воле. Даже в реальном мире члены этой организации исповедуют экстремальный, расистский, а подчас – откровенно параноидальный взгляд на мексиканскую нацию. По их мнению, незаконные иммигранты заслуживают только смерти. Любых нарушителей они рассматривают в лучшем случае как бандитов и террористов. В худшем они вообще не принимают их за людей. Согласно принципу, озвученному на их официальном сайте, остановить мексиканцев значит *остановить болезни, смерть и насилие*, которое они несут в Соединённые Штаты. Только представьте, какими Сторожевые псы могут стать *в Мире Тьмы*.

Дорога дьявола

Территория, разделяющая аризонские округа Пима и Юма (в Соединённых Штатах) и мексиканскую пустыню Сонора, в народе получила название *Пустошь*. Другим, ещё более зловещим названием *Дорога дьявола*, её окрестили религиозные деятели, по мнению которых, именно сюда Господь бросил кости Люцифера после его восстания. Некоторые богословы из числа сверхъестественных обитателей Мексики подозревают, что в этой легенде может быть крупица истины. Возможно, где-то среди равнин и песков Соноры действительно покоится тело ангела, скованного цепями. Или, возможно, это всего лишь предание. Однако любое разумное существо, наделённое даже самыми слабыми мистическими способностями, может почувствовать что-то неуловимо жуткое в песках Соноры.

Вдоль дорог то и дело проглядывают кости животных, а иногда и людей. Изредка на земле можно увидеть тела лошадей и коров, лежащие здесь уже так давно, что солнце и ветер превратили их в мумии. Порой на глаза попадаются безымянные могилы, отмеченные лишь камнями. Рассказывают, что даже Пограничная служба предпочитает оставлять найденные тела на месте. Потому что все знают, что так будет лучше.

Исторический путь, связывающий пограничные городки Мексики и Калифорнии, кажется необъяснимо пустым, сухим и бесплодным. То, что всё-таки выживает на этой земле, кажется смертоносным по своей природе. Даже растения выглядят здесь агрессивными из-за колючек, торчащих во все стороны. Каждое существо на Дороге дьявола кажется хищником. По ночам здесь охотятся кольцехвостые кошки, койоты и лисы, а в небе промелькивают летучие мыши. Пустошь как будто притягивает к себе насекомых, гремучих змей и тарантулов, пчёл-убийц, гигантских многоножек и скорпионов, не говоря о ядозубах, выглядящих столь устрашающе, что даже в научной

литературе их называют *аризонскими монстрами*. Наконец, где ещё можно встретить солнечную рогатую ящерицу, которая защищается от хищников, выпрыскивая в них кровь из глазниц?



Голубая леди

Судя по всему, эта легенда пришла в Мексику из юго-западных штатов где-то в семнадцатом веке. Сегодня её знают в Техасе, Нью-Мексико и многих других местах. Голубая леди, или Ла Муэр Азул, является детям и женщинам, оказавшимся в отчаянной ситуации. В этом случае она принимает обличье скромной леди в голубом одеянии. Кроме того, раз в поколение она посещает одну из смертных женщин, которую одаривает способностью “видеть истинное сердце всего сущего”. Голубая леди призывает свою избранницу нести в мир добро.

Единственный вопрос, которым задаются вампиры и оборотни, состоит в том, почему эта женщина сделала своей вотчиной *Дорогу дьявола*.

Святой заступник иммигрантов

Один священник из штата Халиско – Торибио Ромо – стал мучеником после того, как его убили посреди Текилы (муниципалитета, позже прославившегося одноимённым напитком из голубой агавы). Задолго до того как Папа Иоанн Павел II канонизировал его образ, местные жители стали рассказывать легенды о Торибио Ромо как о заступнике иммигрантов. Даже сегодня многие нелегалы везут с собой молитвенники *Сан-Торибио*: они обращаются к нему в час нужды; ему же они молятся, когда теряются в пустыне. Некоторые утверждают, что он явился к ним посреди безлюдных земель и привёл к воде, или укрыл их от проклятой *Ла Мигра*, или спас на Дороге дьявола, указав путь к цивилизации. Некоторые даже рассказывают истории, в которых Сан-Торибио погрузил их в фургон, перевёз через границу и одарил едой, водой или даже деньгами. Он ничего не просит взамен, не считая короткой молитвы, которую спасённые им мексиканцы смогут прочитать, когда окажутся в безопасности.

Ла Муэр Бланка

В городе Колония-Аэропуэрто можно заметить старую белую статую, которая изображает голую девушку, стоящую под открытым небом. По задумке её творца, статуя символизирует волю к свободе. Точнее, так он позиционировал её, когда был человеком. Теперь он прячется в пустых недрах статуи, временами затаскивая туда жертв.



Ла Плаза

Мексика всегда обладала сомнительной репутацией “страны наркотиков”. Одной из неизменных реалий, связанных с местной наркоторговлей, считается поддержание неофициальных связей между полицией и криминальным миром. Самый влиятельный наркобарон, отвечающий за отношения с правозащитниками, становится главой *Ла Плаза* – всего преступного сообщества Мексики.

Хотя буквально *Ла Плаза* переводится как “место собраний”, в действительности оно означает всю криминальную сеть, смазывающую механизмы наркоторговли. Человек, стоящий на вершине *Ла Плаза*, пользуется колоссальным авторитетом. Во многих случаях он способен командовать не только подкупленными полицейскими, но и небольшими военными отрядами. В каком-то смысле глава *Ла Плаза* – ближайший аналог “криминального лорда” из современных художественных произведений.



Возмездие

Рассказывают, что в ответ на череду громких убийств, совершённых наркокартелями, Генеральный прокурор Мексики как-то собрал элитную группу из трёх человек, задачей которых стала ликвидация криминальных авторитетов. Команде удалось пресечь череду наркопоставок, развалить несколько выгодных наркосетей и убить важных деятелей в некоторых картелях. Для того чтобы спасти команду от неизбежной мести, Генпрокурор организовал для бойцов убежище в Сан-Диего. Несмотря на все меры предосторожности, кто-то наверху связался с уцелевшими авторитетами и продал им внутреннюю информацию.

Машину оперативной группы вскоре нашли на дне каньона, разделяющего Сан-Диего и Тихуану. По трупам было видно, что бойцам плоскогубцами содрали кожу с мяса, раздробили конечности, срезали лица и раскрошили черепа битами.



Солдадос де Куэра

Мексика служит домом одному из страшнейших наёмных отрядов во всём мире. Эти *Солдадос де Куэра*, или Кожаные куртки, считаются лучшими ассасинами, доступными от Мехико до южных штатов США. Если верить официальным данным, в настоящий момент в группе состоят 10 солдат. Цена их найма разнится от \$30000 до \$50000. Согласно легенде, получить приглашение в *Солдадос* можно только убив известного члена патрульной службы.



Местный знахарь

Тио Коатль Коатль, или “Змей, смотрящий в отражение”, считается лучшим знахарем во всей округе. Его знают все, хотя никто и не может припомнить, чьим родственником и кому он приходится. Этот старый, ворчливый дед помнит древнейшие методы мексиканского знахарства. Он не носит очков, не читает книг и не пользуется медицинским скальпелем. Вместо этого он взрезает раны обычным ножом и накладывает на них травы, предупреждая: “Наберись смелости. Будет больно”. Он не кажется слугой каких-либо тёмных сил. Но почему тогда его колдовство *работает* – вопреки всем принципам медицины?



Известные мифы

Ниже кратко описаны мифы, известные по обе стороны границы.

• Месть дона

Когда-то Роберто “Эль Гуапо” Родригес впечатлил дона Мигеля Кастильо способностью проносить за границу большие объёмы марихуаны. Храбрый, находчивый мальчишка показался боссу весьма многообещающей находкой, и тот наделил его новыми полномочиями. По мере того как планы дона Кастильо на Родригеса росли, мексиканские власти всё серьёзнее задумывались о борьбе с наркокартелями. После глобального наступления оперативников Мигель спрятался в неприметном укрытии. Оттуда он наблюдал, как Роберто, не знающий, что босс выжил, сам стал главой *Ла Плазы*.

Кастильо выбрался из своей лачуги и разделал Родригеса как индейку. Он скормил его тело собакам, оставив себе лишь голову, которую он выварил в кипятке и разбил на несколько мелких частей. Эти части он раздал подчинённым на золотых цепочках, чтобы продемонстрировать свою власть. Теперь все помнят, что дон Кастильо знает, чем они

занимаются – даже если его самого нет рядом. И они знают, что с ними будет, если они начнут действовать вопреки его воле.

• **Выживший**

Некоторые *падринос* – крёстные отцы мексиканской мафии – делают себе имя, выживая в практически невозможных условиях. Один известный наркобарон уцелел в массированном обстреле его “Форда Бронко” (увы, про целостность самой машины говорить не приходится). Он отбуксировал машину на площадь рядом с главным шоссе, где она по сей день стоит на пьедестале из шлакоблоков, позволяя выбитым стёклам и пулевым отверстиям молчаливо напоминать городу о бессмертии её хозяина.

• **Вездесущий наркобарон**

Иногда определённому наркобарону удаётся достичь таких высот, что все заправилы помельче предлагают ему свои услуги в обмен на защиту. Рассказывают, что один из таких наркобаронов заставил окружающих действовать от его лица, не называя собственных имён. С одной стороны, анонимность позволяла всем местным дилерам действовать без опасений. С другой, она создавала наркобарону репутацию вездесущего босса, способного быть в десяти местах одновременно и влиять на жизнь даже последнего бегунка.

• **Плата**

Один из проверенных методов выбивания платы из должников заключается в том, что жертве связывают руки и сбрасывают её в Рио-Гранде. Спустя несколько минут её вылавливают из мутной воды ниже по течению. Обычно этого оказывается достаточно, чтобы несчастный усвоил урок.

• **Затыкание ртов**

Эта методика практикуется во всём мире, однако Мексика близка к позиции рекордсмена по количеству журналистов, застреленных возле дома после очередной публикации, направленной против местного наркобарона. Многие газеты сами проводят цензуру опасных статей, но даже этого недостаточно, чтобы гарантировать безопасность. Хотя убийцы из крупных картелей редко врываются в офисы с оружием наперевес, чтобы запугать журналистов и правозащитников, даже такие акты трудно назвать неслыханными.

Столица убитых женщин

За последние десять лет в одном только Мехико было убито более 400 женщин. Если достаточно долго ходить по улицам города, можно заметить десятки фотографий, приклеенных к фонарным столбам, заборам и лавкам с продуктами. Многие уже выцвели, другие кажутся свежими. “Тёмная кожа... длинные каштановые волосы”. “Длинные тёмные волосы... молодая... худого телосложения”. “Стройная... длинноволосая”.

И всё же юные девушки приезжают сюда из маленьких городов. Заводы начинают работать ещё до рассвета, а заканчивают после заката. В час ночи двери в общежитие закрываются, и если девушка опаздывает, ей остаётся лишь дожидаться рассвета снаружи, в полном одиночестве. Биллборды на её головой гласят: “*Cuidado*”, то есть “Будьте бдительны”. А подальше, на массивном фонарном столбе, вычерчен чёрный крест с английским призывом “*Justice*”.

Подземный туннель

Не так давно власти обнаружили существование огромного туннеля, ведущего из Тихуаны в один из южных кварталов Сан-Диего: то есть, что гораздо важнее, из Мексики – в США. Один конец туннеля выводит на склад. Другой вырыт рядом с аэропортом Тихуаны. В длину туннель составляет почти километр.

Большую часть времени и туннель, и склад, и местечко возле аэропорта пустуют. Однако в определённый день где-нибудь на складе появляется неприметный контейнер. На следующий день он исчезает.

А порой склад вообще становится центром гиперактивности. К нему подъезжают грузовики, повсюду начинают носиться люди, кто-то везёт или тащит контейнеры во всех направлениях. Это может длиться в течение добрых десяти дней, а потом всё снова погружается в сон.

Но что самое интересное, никто никогда не слышал рокота механизмов, которые могли вырыть этот туннель, как никто не видел и гор земли, которые появлялись бы рядом с одним из выходов. Складывается впечатление, что туннель просто *возник*.

Полиция

Местные власти заявляют, что сотрудники правоохранительных органов расследуют все случаи похищений, убийств, ограблений и других преступлений, произошедших на территории Мексики.

Печальная истина заключается в том, что на самом деле эти аресты блокируются старшими федеральными *команданте* или военными офицерами, которые получают непосредственную прибыль от наркоторговли. В большинстве случаев никто никого не ловит и уж тем более не сажает в тюрьму.

Изредка можно услышать о полицейском, который продолжает разыскивать преступника, несмотря на знаки, которые ему делают окружающие. Такой офицер быстро делает себе имя и среди честных людей, и среди преступников. Увы, если только он не обеспечит себе реальную защиту, его дни будут сочтены.

Пытки

Ещё одной печально известной реальией Мексики считаются регулярные пытки военнопленных, преступников, а иногда и обычных людей, перешедших дорогу очередному картелю. Жертв часто забирают под покровом ночи: так, коррумпированные ветви полиции даже не удосуживаются официально предъявить им ордер на арест, а военные и бандиты нередко попросту убивают ненужных свидетелей.

Потерпевшего держат в изоляции, поначалу не давая понять, куда его отвезли и за что подвергают мучениям. Более того, когда истязатели начинают задавать первые вопросы, они не дают никаких обещаний отпустить его даже в случае, если он расскажет им правду. Что они могут обещать, так это продолжение и ужесточение пыток, в проведении которых мексиканские бандиты и вправду достигли больших высот.

Для начала жертву, не желающую говорить, просто окатывают водой. Если никаких изменений в поведении несчастного не предвидится, ему вставляют в рот шланг и пускают воду на полную катушку. Мучители не останавливаются, пока заключённый не начинает напоминать утопающую крысу. Помимо других очевидных эффектов, огромный объём воды вызывает сильную тошноту.

В качестве альтернативного варианта жертву привязывают ремнём к стулу и помещают ей на голову капюшон, не позволяющий видеть самих истязателей. После этого сразу несколько человек начинают бить её по лицу, останавливаясь только затем, чтобы потребовать ответов на конкретные вопросы. Невозможность увидеть, куда будет нанесён следующий удар, вызывает сильнейшее чувство беспомощности.

После этого серьёзность пыток всё увеличивается. Голову жертвы могут засунуть в ведро с водой и удерживать таким образом, что она не сможет вынырнуть и отдышаться. В качестве альтернативы пленного могут привязать к скамье, после чего пускать ток через бёдра и яйца. Даже в случае с “обычными” избиениями пытка может длиться на протяжении нескольких дней. Также несчастного могут поместить в холодную бетонную комнату, где её будут будить каждые несколько минут.

Но подлинной специализацией мексиканских дознавателей всегда оставалось использование газированной воды наподобие Кока-Колы. При проведении такой пытки жертву привязывают к креслу, сковывают ей запястья наручниками за спиной и наклоняют ей голову как можно ниже. После этого кто-нибудь из дознавателей энергично

встряхивает бутылку газировки, срывает с неё крышку и направляет поток выходящей жидкости в ноздри жертвы. Как только несчастный делает глоток воздуха ртом, другой истязатель заталкивает ему в горло тряпку, заставляя дальше дышать через нос. Рассказывают, что ощущения от такой пытки напоминают “кипение мозга”.

Само собой, как только бутылка пустеет, сотрудники достают следующую. Обычно делается от шести и более подходов, по окончании которых жертва уже не способна контролировать ни поток слёз из глаз, ни, как правило, собственное поведение.

Однако что ещё хуже, некоторые истязатели смешивают газировку с перцами хабанеро. Эта практика считается одной из самых экстремальных, поскольку наносит здоровью жертвы непоправимый урон. Рассказывают, что при поступлении перца и Кока-Колы в ноздри у несчастного появляется непрерывное чувство жжения где-то внутри головы, как если бы ей на мозг положили горячий утюг. Иногда мучители *специально* освобождают руки пленника, чтобы тот начал выцарапывать перец из носа, разрывая себе ноздри собственными пальцами.

Как бы то ни было, после определённого промежутка времени перед жертвой могут разыграть сцену, в которой на базу возвращается старший командир. Увидев голого, измученного, голодного и напуганного пленника, командир может приказать остальным прекратить жестокое обращение и выдать жертве одежду и пищу. Затем он должен обратиться к жертве отеческим тоном и предложить ей самой остановить муки, выдав ту “незначительную” информацию, из-за которой она вообще оказалась здесь. Не стоит и говорить, что после всего пережитого многие окончательно ломаются и выдают даже самые ценные тайны.

Тьма на границе

Бичом любых пограничных городов, от Тихуаны до Матамороса, считается банда Бруха. Эти вампиры давно завоевали место самых влиятельных деятелей мексиканской границы. Хотя Князья отдельных приграничных городов могут обладать большим контролем на своей территории, Бруха поддерживают криминальный (а порой и законный) бизнес на всей протяжённости северных штатов Мексики и южных городов США. Наркотики, проституция, работорговля и перевоз нелегалов – всё это составляет обычную часть их ночного существования.

Бруха не откупаются от федералов и не идут на сделки с наркобаронами: они обматывают их цепями и тащат за своими байками, пока те не усвоят урок. Несмотря на агрессивный характер Бруха, любой Сородич, живущий возле границы, знает, что именно к ним нужно обращаться за помощью, если необходимо доставить определённый предмет (или даже определённого человека) в другую страну с *гарантированным* результатом.

Многоликое Бруха

В этой главе – как, впрочем, и во всей книге – под Бруха понимается вся мексико-американская банда Сородичей. Хотя многие из этих вампиров состоят в одноимённой родословной, с ними могут работать и другие Сородичи. Равным образом, несмотря на огромное сосредоточение Бруха в районе границы, в мире хватает других представителей этой родословной, которые не участвуют в проституции, бандитизме, наркоторговле и других операциях.

Наркотики

Значительная часть Бруха поставляют наркотики из Сьюдад-Хуарес в США через Эль-Пасо в штате Техас. Хотя некоторые члены банды действуют сами (используя первые уровни Затемнения – вероятно, самой полезной Дисциплины, о которой только может

мечтать наркодилер), чаще всего Бруха подбирают для этой работы гулей и смертных. Впрочем, стоит заметить, что и гули Бруха способны приобретать Затемнение по *14 очков* *х новый уровень*.

Вампир, желающий вступить в банду, должен успешно доставить партию героина или других наркотиков из Хуареса в США. Как уже было сказано выше, ему не обязательно состоять в самой родословной Бруха.



Сюжетная зарисовка: Грядёт чёрный всадник

Большинство членов банды торгуют наркотиками ещё со своих смертных лет. Тем не менее, одного лишь факта, что они столько работают в этой сфере, не достаточно, чтобы они могли предсказать *все* опасности наркоторговли.

Не так давно банда распространила по приграничным городам партию героина, который не просто привёл к массовым передозировкам, но и заставил души погибших наркоманов остаться в мире людей. И теперь эти полтергейсты хотят рассчитаться с вампирами, которые продали им роковую дозу.



Проституция

Не меньшую выгоду Бруха получают и от торговли девушками. Хотя чаще всего предназначение товара бывает самоочевидным, в некоторых случаях Бруха просят доставить самых красивых девушек какому-нибудь гурману из числа Проклятых, чтобы он смог полакомиться необычным блюдом.

Стоит заметить, что в банде состоят в основном мужчины, однако среди тех немногих женщин, которые присоединились к Бруха, недавно начали появляться те, кому торговля живым товаром кажется слишком безнравственным предприятием.

Такие женщины иногда пытаются вызволить девушек из борделей или других заведений, в которых их пристроили Бруха. Само собой, это положительно сказывается на Человечности вампириц, однако если мужская часть банды прознает о “потере товара”, их ждёт конфликт.

Провоз иммигрантов

Само собой, Бруха не обошли вниманием и работу “койотов” – неофициальных проводников и водителей, перевозящих иммигрантов за границу. Время от времени к Бруха обращаются даже другие вампиры, желающие тайно посетить тот или иной город за рубежом. Бруха вполне могут гарантировать безопасный провоз вампира через границу, однако взамен они часто требуют обучить их неординарным Дисциплинам и Практикам (наподобие Кошмара, Величия и их производных). В частности, именно поэтому многие члены банды способны продемонстрировать целый спектр мистических сил, традиционно не связанных с кланом Гангрел.

Кроме того, считается, что своим успехом на этом поприще Бруха обязаны сделке с Люпинами из так называемой Ложи Койота. Оборотни помогают вампирам проворачивать свои операции, взамен прося выполнить “левую работёнку” (как правило, не поддающуюся пониманию Бруха). Иногда оборотни предлагают им разобраться с могущественными *эспиритос*, которые разоряют мир плоти. В других ситуациях Бруха не имеют ни малейшего представления, что и зачем они делают в очередном приграничном городе. Но такова часть сделки.



Сюжетная зарисовка:

Остановка в пустыне

Один старейшина просит Бруха доставить его в Аризону по эль *Камино дель Дьябло* – Дороге дьявола, – предлагая взамен солидные деньги, или большие объёмы крови, или неоценимую помощь в развитии интересующей их Дисциплины.

Однако в дороге старейшина останавливает своих спутников, заявляя, что в действительности его не интересует Юма: ему нужно определённое место на Дороге дьявола, в котором древний испанский маг потерял могущественный артефакт (или в котором Люпины убили известного духа).



Люпины

В глазах Урата, граница представляет собой нечто большее, чем невидимая черта, разделяющая две страны. Граница давно стала символом разделения бедности и богатства, отчаяния и надежды, Первого мира и Третьего. Пограничные территории кишат духами, многие из которых надеются перебраться через барьер – и ирония заключается в том, что чаще всего духи пытаются сбежать из цивилизованных Штатов, чтобы охотиться на людей в дикой Мексике. И хотя это несколько упрощённое представление об обеих странах, факт остаётся фактом: на всей протяжённости мексико-американской границы Вуаль становится тоньше и тоньше с каждым прошедшим годом.

В случае попадания духов в Мексику ситуация осложняется тем, что этим созданиям нетрудно выдавать себя за святых покровителей или ангелов, чтобы поглощать Эссенцию из людской веры. В маленьких изолированных городках и деревнях поклонение таким “ангелам” может длиться долгие годы, пока спустя несколько поколений духи не начнут плодить собственное потомство в союзе с людьми. В некоторых местах оборотни натываются на столь жуткие поселения, что кажется, будто они сошли со страниц произведений Лавкрафта. Порой количество одержимых даже превышает число здравомыслящих смертных. И помощи Господь заблудившимся путникам, которые ищут приюта в этих укромных местечках.



Сюжетная зарисовка:

Святая Розалита

В деревушке Кокоска, приютившейся на одной из южных окраин Мексики, живут всего несколько фермерских семей. На протяжении многих поколений они страдали от голода и плохих урожаев. Однако не так давно, всего около десяти лет назад, местный труженик Бенисио Эспиноза увидел юную девушку в белом платье, стоявшую посреди сочной кукурузы. Он понял, что это видение, но поскольку оно не покидало его, он спросил девушку, кто она. Гостья назвала себя Розалитой и пообещала вырастить урожай, которого хватит для всей деревни, если только здешние жители согласятся оказать ей почести.

Долгое время местные не верили Эспинозе, однако когда его урожай начал расти на глазах, они поняли, что Господь дал им знак. Фермеры стали поклоняться Розалите, называя её “юной спасительницей Кокоски”, и вскоре их огороды начали наполняться жизнью. Урожая не хватало, чтобы наесться досыта, но для людей, находившихся на грани голодной смерти, этого было достаточно.

Мало кто знает, что “Розалита” в действительности представляет собой дух голода, привлечённый в Кокоску бедными урожаями. За последние десять лет он получал всё больше власти над местными жителями, пока они не согласились выполнять любые его требования. После этого он отдал свой первый настоящий приказ.

Отныне с началом весны, в первый день посева, жители выбирают одного человека (по возможности чужака, но чаще кого-то из местных) для “насыщения Розалиты”. Несчастливого связывают и кидают в трёхметровую яму в подвале церкви, где ему суждено умереть от голода. Всех несогласных – а также тех, кто пытается сбежать из деревни – отслеживают и ловят *лос Хамбрес*, то есть *Голодные*: жители, одержимые Розалитой.



Вторая Вуаль

С ранних семидесятых Урата по обе стороны от границы борются с духами, вторгающимися в мир плоти. Многие из них мечтают создать своего рода вторую, уже *спиритическую* границу, которая бы мешала духам сбегать от пагубной для них цивилизации в первозданные земли Мексики. Некоторые называют такую границу “Второй Вуалью”.

Для достижения этой цели оборотни даже заключают сделки с духами разделения и разногласий – что, впрочем, часто приводит лишь к новым пограничным конфликтам.



Сюжетная зарисовка:

Пропавший тотем

Стая американских оборотней направляется в Мексику, чтобы разобраться с источником тёмных сил, начавших вторгаться на территорию Штатов. При посещении одного приграничного городка члены стаи посылают свой тотем в Тень, где он привлекает внимание духов, сторожащих границу. Эти духи по ошибке принимают тотем за беглеца, пытающегося пересечь “Вторую Вуаль”. Членам стаи необходимо как можно скорее найти и спасти свой тотем, заодно разобравшись с преследователями.



Источник энергии

Как правило, оборотням нет дела до геополитических границ и делений, проведённых людьми. Про безразличие духов к судьбе физических территорий не приходится и говорить. Так почему столько оборотней связывают свою деятельность с пограничным конфликтом между США и Мексикой? Ответ заключается в том, что граница служит чистейшим источником спиритической силы. Она порождает столько эмоций в мире людей, что духи и оборотни способны черпать здесь Эссенцию куда чаще, чем в большинстве других уголков США и Мексики.



Сюжетная зарисовка:

Шёлковый занавес

Стая оборотней замечает, что территория их ближайших соседей теряет жизненную энергию (а при переходе в Хисил и вовсе выглядит разорённой). Все признаки указывают на деятельность Паучьих сонмов, однако, судя по всему, никто из проживающих рядом оборотней не может справиться с этой проблемой. В действительности Урата, владеющие территорией, сознательно пустили Азлу на свой участок, чтобы пауки уплотнили Вуаль. Как отреагируют персонажи, когда узнают об этом самоубийственном плане?



Рядовые проблемы

Безусловно, не всё, что происходит рядом с границей, связано с иммигрантами. За пределами городов и крупных контрольно-пропускных пунктов приграничный регион не

слишком-то отличается от обычной пустыни. С другой стороны, это означает, что здесь обитают такие же необузданные и могущественные духи, как и в других уголках дикой природы по всему миру.

Как правило, оборотни, обитающие в районе границы, ведут кочевой образ жизни. Однако учитывая, что температура здесь может варьироваться от сорока и более градусов до минус тридцати, даже оборотням рекомендуется обзавестись транспортом и запасом еды.



Сюжетная зарисовка:

Отложенный суд

Как правило, духи, пытающиеся переселиться в Мексику, обладают второстепенным положением в своей мистической иерархии. Говоря простым языком, чаще всего нарушителями границ оказываются *посланники*: обладатели самой низкой ступени в обществе духов. Тем не менее, на этот раз границу пересекает действительно сильный дух: опытный служитель или даже Инкарна. Природа этого духа, как и мотивы его переселения, неизвестны. В любом случае, скоро дух окажется на территории, принадлежащей протагонистам. Что они собираются делать? Или важнее спросить, что *он* собирается делать?



Ложь Койота

Ложь Койота называется небольшое сообщество оборотней, населяющее юго-западную часть Аризоны, хотя не так давно “филиалы” этой организации начали появляться и в других частях света, где оборотням выгодно заниматься транспортировкой людей за границу. В отличие от других лож, следующих определённой философии или духовному идеалу, Ложь Койота практически целиком занимается вопросами материального мира. Эти Урата помогают оборотням перебираться через границу и передавать ценности в другую страну. Хотя некоторые члены лжи делают это в стремлении оказать помощь другим Урата, большинство занимается контрабандой ради обычной выгоды.

Одной из центральных вех в истории лжи считается длительное сражение с идигом в начале семидесятых. Многие представители Лжи Койота погибли или попали в рабство к злым духам, пытаясь передать ценную информацию и ресурсы оборотням, сражающимся с идигом по ту сторону границы. Урата, живущие в Северной Мексике и южных штатах Америки, всё ещё помнят жертву, которую принесла Ложь Койота ради победы в той страшной войне. И многие до сих пор считают себя её должниками.

Технически членам лжи запрещено участвовать в работорговых операциях, но её представители часто пренебрегают этим правилом.

Требования: Хитрость ••, Сообразительность ••, Скрытность или Обман •

Вступление: Ложь Койота принимает Урата из всех племён, хотя основной костяк составляют Охотники во тьме и Железные ваятели. Равным образом, в ложь могут вступить обладатели любых знаков, однако самыми подходящими кандидатами считаются Иррака. Как ни странно, активно вступают в неё и Раху, которые получают немалое удовольствие от сражений с Бруха или другими соперниками.

Кандидату, желающему вступить в ложь, поручают доставить товар или спутников через границу (обычно из Мексики в Штаты). В зависимости от того, как относятся к кандидату действующие члены лжи, “товар” может принимать различную форму – от небольшого артефакта или человека, прекрасно владеющего английским, до целого контейнера с наркотиками или группы коренных мексиканцев, говорящих на испанском

или даже на малоизвестном наречии. Провалившие задание кандидаты оказываются в тюрьме или даже в могиле.

Преимущества: Обратни ещё помнят о жертвенной роли, сыгранной Ложей Койота в войне с “лунными изгнанниками” – идигам. Участники ложи могут приобретать Контакты, Союзников или Статус за половину стоимости (то есть выкладывая за новый уровень Преимущества по очку опыта вместо двух).

В дополнение к этому, Ложа Койота позволяет осваивать Дар Скрытности как племенной.

Похитители артефактов

Мексика может похвастаться долгой, богатой историей контрабанды артефактов, за которую не в последнюю очередь отвечают местные Пробуждённые. Даже если маги и не поддерживали друг с другом активных связей, коренные народы Центральной и Южной Америки не избежали влияния атлантических орденов. Возможно, магия зародилась здесь ещё до того, как первые беженцы из Атлантиды достигли берегов Мезоамерики, но сегодня в Мексике можно встретить представителей всех ключевых орденов.

И всё же на протяжении долгих веков мексиканские маги практически не общались друг с другом. Свои секреты они заносили на свитки, записывали в книги или запечатывали в артефактах, изредка передавая преемникам. Это привело к возникновению драгоценных реликвий, за которыми Пробуждённые охотятся даже теперь.

Не будет преувеличением сказать, что большинство мексиканских Консилиумов в той или иной степени занимаются торговлей артефактами. И хотя многие из мексиканских магов не имеют ни малейшего отношения к торговле наркотиками, рабами и угнанными автомобилями, абсолютное большинство из них обладают хотя бы общими связями с местными контрабандистами.

Согласно мексиканскому законодательству, все предметы искусства, артефакты и другие реликвии доколумбовой эры являются собственностью федерального правительства. Транспортировка таких артефактов через границу редко проходит без осложнений. Кроме того, в 1971 году Соединённые Штаты и Мексика подписали договор о сотрудничестве по вопросам возвращения археологических, исторических и культурных ценностей. Другими словами, даже если контрабандисту удастся достать артефакт, скрыться от мексиканской полиции и провезти его через границу в Соединённые Штаты, всё, что требуется сделать мексиканским властям для его поимки – это поднять трубку телефона. С этого момента контрабандист обзаведётся хвостом из сотрудников сразу нескольких органов США.

Тем не менее, ценность похищенных артефактов слишком велика, чтобы пренебрегать возможностью обзавестись ими даже вопреки всем законам. Поэтому даже те Консилиумы, которые не поддерживают контрабанду самостоятельно, чаще всего позволяют отдельным магам участвовать в преступных операциях без каких-либо препятствий.

Среди магических орденов Адамантовая стрела реже всего связывается с торговлей реликвиями. И напротив, Стражи вуали нередко сами создают “артефакты”, которые затем распространяют в магических коллективах, чтобы сбить окружающих с толку. Многие из современных музейных экспонатов в действительности представляют собой подделки, подброшенные Стражами вуали взамен опасных реликвий древности. Обычно Стражи не продают артефакты, “спасённые” от смертных такой ценой, однако если в роли покупателя выступает маг, обладающий высоким статусом (и солидной финансовой базой), они могут и поступиться своими принципами.

Свободный совет предпочитает разрабатывать новые магические практики вместо того, чтобы изучать старые. С другой стороны, эти маги не видят ничего плохого в продаже “ветхостей” за хорошую цену, поскольку они всё равно не пользуются у них особым спросом.

Конечно же, основную часть контрабанды поддерживает Мистериум. Что касается Серебряной лестницы, то её члены редко ввязываются в торговлю напрямую, вместо этого убеждая других Пробуждённых передать реликвии им. Они хотят подготовиться к неизбежной войне с Экзархами, и хорошо подобранный арсенал может стать ключом к достижению этой цели.

Хотя маги всегда оставались главными игроками в сфере обмена реликвиями, не следует считать их единственными участниками этой “мистической контрабанды”. Оборотни перевозят опасные фетиши в отдалённые земли, в которых они могут пригодиться (или в которых такие предметы можно будет уничтожить без необратимых последствий). Вампиры разыскивают кровавые артефакты ацтекских богов. Служители всевозможных культов обмениваются загадочными талисманами своих покровителей. Разница между магами и другими обитателями Мира Тьмы состоит лишь в том, что Пробуждённые занимаются реликвиями *постоянно*.



Сюжетная зарисовка:

Ангельские кости

Одна из популярных легенд гласит, что самая мрачная часть пустыни Сонора, известная как Дорога дьявола, служит могилой Люцифера и его мятежных ангелов. Именно сюда Творец бросил их кости. Недавно группа Пробуждённых контрабандистов из приграничного города заявила, что ей удалось найти артефакты, которые они называют Ангельскими костями. Хотя эти артефакты и выглядят как небольшие косточки, любая попытка определить их состав оканчивается провалом. Владение такой костью уменьшает риск Парадокса (с игровой точки зрения кость убирает один дайс из проверки Парадокса). С другой стороны, магия разрушительна для самой кости: спустя десять заклинаний, произнесённых владельцем, кость трескается и становится бесполезной. Несколько богатых магов приобрели эти артефакты, однако через три месяца начали умирать один за другим в ужасающих обстоятельствах.



Цари преступного мира

Печальный факт заключается в том, что наркокартели играют столь важную роль на границе Мексики и США, что в каком-то смысле их можно назвать государством внутри государства (а с повествовательной точки зрения – причислить к ключевым фракциям мексиканской политики наряду с вампирами, оборотнями и магами).

Хотя представления о коррумпированных полицейских и продажных политиках в Мексике несколько преувеличивают ситуацию, корни этой болезни действительно уходят глубоко в современную мексиканскую культуру. Глава *Ла Плазы* получает завуалированные благословения от правительства, от полиции, от судебной системы и даже от военных. Это не означает, что он может делать всё что угодно – однако, скорее всего, правительство будет заинтересовано в любых выгодных проектах и окажет ему посильную помощь.

Роль Дона

Традиционно мексиканских наркобаронов называют Донами или *падрино* – своего рода крёстными отцами всех бедных людей. Дон тратит деньги на покупку продуктов для голодных, строительство школ и клиник и даже помощь фермерским семьям. Взамен он получает лояльность и уважение. Эти бедные люди становятся глазами и ушами наркобарона, отмечая присутствие посторонних лиц и соперников Дона или выполняя для него небольшие поручения.

Тюремные банды

Большинство мексиканских банд исповедуют философию “вечного” членства. Любой, кто попал в неё, остаётся её представителем до последнего дня своей жизни. Кроме того, для того чтобы быть принятым в банду, кандидат должен пролить кровь врага – и по той же логике, если он хочет выйти из неё, ему нужно “пролить собственную кровь”. Иными словами, смерть считается единственным способом освободиться от своей банды. Самыми влиятельными испаноговорящими бандами считаются Лос Тигрес и Ла Нуэстра Каса, так называемые “тюремные банды”.

Лос Тигрес обладают существенным влиянием во всей Северной Америке, хотя основная сила банды сосредоточена на юго-западе Штатов. Государственные и федеральные правоохранительные органы оценивают численность Лос Тигрес примерно в 30000 участников.

Единственный способ примкнуть к Лос Тигрес заключается в том, чтобы попасть в тюрьму. Если местные члены Лос Тигрес проявят интерес к кандидату, они свяжутся с ним и предложат вступить в банду. Для этого кандидату почти всегда нужно пролить кровь охранника или сокамерника.

После того как он добивается вступления, его ожидает жизнь в соответствии с несколькими ключевыми правилами. Прежде всего, он должен подчиняться приказам сверху без малейших колебаний. Иногда это означает, что он обязан добровольно попасть в тюрьму для выполнения задачи в её стенах, или заставить младшего брата вступить в банду, или даже убить члена своей семьи. Отказ приводит к смерти самого бандита. Также членам Лос Тигрес запрещено вступать в гомосексуальные отношения. Наконец, они не могут быть христианами. Единственной религией для них должна быть работа на лидеров банды.

Другая тюремная банда, Ла Нуэстра Каса, считается почти столь же влиятельной, что и Лос Тигрес. Оба формирования регулярно воюют за право поддерживать эксклюзивную сеть “заключённых агентов” в той или иной тюрьме Штатов и Мексики.

Женщины в Лос Тигрес

Хотя Лос Тигрес не позволяют женщинам вступать в банду, они высоко ценят своих жён, матерей и сестёр. Женщинам поручают вторичные, но ценные задачи вроде незаметной передачи сообщений, помощи в финансовых операциях или торговли наркотиками.

Мара Кускатла

Ещё одной известной бандой, зародившейся в Мексике, считается Мара Кускатла, или МК-9 (по номеру городской улицы, на которой жили её основатели). Предполагается, что сегодня Мара Кускатла насчитывает от 30000 до 50000 участников в полутора десятках стран. Банда занимается незаконным оборотом оружия, продажей наркотиков, торговлей людьми и простым вымогательством. Её участники не стесняются прибегать к насилию, а в первые годы деятельности Мара Кускатла даже была известна как одна из самых жестоких банд во всей Америке. К сожалению, эта дурная слава и по сей день находит своё оправдание в поведении МК-9.

Членов банды нетрудно узнать по их уникальным татуировкам, знакам и сигналам. Обряды инициации часто связаны с избиванием рекрута на протяжении 13 секунд сразу несколькими бойцами. Кандидату не разрешается сопротивляться, хотя допускается защищать пах и лицо. Даже девушки проходят это испытание, поскольку должны доказать свою физическую выносливость. В случае отказа они должны быть готовы заняться сексом со всеми членами банды.

После успешной инициации новичку приказывают убить человека, просто чтобы показать приверженность своим новым друзьям.

Божественная тьма

Начиная ещё с языческих культов Мезоамерики и заканчивая современными пятидесятническими убеждениями, религия Мексики всегда строилась на умиротворении богов. Среди прочих способов “договориться” с богами важнейшую роль играли человеческие жертвоприношения. Особым разнообразием жертвенных методов отличались ацтеки: их жрецы вырезали пленникам сердца, отрубали головы, давили их тела под камнями или пронзали десятками стрел. Ацтеки проводили эти жертвоприношения потому, что, по их убеждению, в обратном случае мир бы попросту сгинул.

Вероятно, они ошибались. С тех пор как ацтеки исчезли, а непрерывный поток жертвенной крови иссяк, мир только продолжил цвести и развиваться. Но что если жертвы действительно приносили мистические блага их народу? Не следует забывать, что речь идёт об ацтеках, служивших богам в *Мире Тьмы*. Вероятно, они и вправду пользовались покровительством древних сущностей, наслаждавшихся человеческой кровью или самим почётом.

В Мексике до сих пор обитают создания, жаждущие религиозного поклонения. Некоторые из них подобны волкам или медведям: бросьте им кусок мяса, и они оставят вас в покое. Но есть и те, кто начинает желать большего с каждым новым жертвоприношением. В конце концов, такие существа, как вампиры, и вовсе *обязаны* требовать крови. И чем могущественнее они становятся, тем более сильная кровь им нужна.

Ниже описаны несколько примеров взаимодействия между людьми и чудовищами.

Кровавое пятно

В одном из отелей Мехико есть номер, в котором несколько лет назад появилось кровавое пятно. Оно покрывает ковёр и по форме напоминает тело ребёнка. Никто не знает, как оно здесь оказалось, но все понимают, что оно тут надолго. Очистка ковра устраняет пятно лишь на ночь. На следующую ночь оно появляется вновь. Ковёр уже неоднократно выкидывали, однако пятно появлялось на новом, который клали на замену старому.

Владелец отеля, Октавио, никого не пускает в проклятый номер. Однако сотрудники знают, что раз в месяц посреди ночи он заходит в комнату, неся с собой курицу или игуану. Он убивает животное и обрызгивает старое пятно свежей кровью. Когда Октавио спрашивают, зачем он проводит этот ритуал, он отвечает: “*Я делаю это, чтобы пятно не росло*”.

Месяц назад Октавио бесследно пропал. Ночь проведения ритуала уже прошла, и гости отеля начали жаловаться на странные видения. Одни говорят о ягуаре, бегущем по городской улице. Другие – о куске мяса, свисающем с люстры. Третьим видятся женщины, втыкающие ножи в извивающийся мешок. Но что хуже всего, пятно увеличилось втрое.

Человек с озера

В штате Керетаро, недалеко от эль *Боске де Энсино и Пино* (дубового и соснового леса), расположена маленькая деревня. Живут в ней всего несколько сотен человек: в основном фермеры и простые рабочие. Рядом с деревней раскинулось озеро Мойолихуани, в котором местные женщины время от времени видят силуэт человека. Рассказывают, что он выглядит просто как тень, стоящая на берегу по ту сторону озера. Тем не менее, женщины подсознательно чувствуют, что он очень красив. Многие даже прозвали его Влюблённым. Что касается мужчин, то они никогда не видели его силуэт.

Если женщина решается подойти к незнакомцу, она теряет сознание и пробуждается через несколько часов, ничего не помня о произошедшем. Худшая участь ждёт беременных, поскольку они всегда производят на свет детей с жутким уродством. Остальные просто не помнят, что с ними было.

Тем не менее, многие из местных семей считают Мойолихуани своим покровителем. Некоторые даже отводят своих дочерей на озеро в надежде, что это сделает их урожай и скотину крепче. Хотя обладатели самых цветущих садов и богатых участков, как правило, отрицают связь с духом Мойолихуани, завистливые соседи не прекращают интересоваться, как им удалось наладить общение с Человеком с озера.

Грязевой котёл

Приблизительно в десяти милях от озера Мойолихуани расположен *Сотано дель Барро*, или Грязевой котёл: массивная воронка около 700 метров в ширину и 500 метров в глубину. Попасть туда можно, просто совершив двухчасовой поход через лес. Спуститься вниз немного сложнее, но всё же возможно (Атлетика 3 со Специализацией в Альпинизме позволяет сделать это автоматически). Отверстие служит домом для тысяч солдатских ара – птиц из семейства попугаевых. Местные оборотни утверждают, что это место “касается Тени”, и в самой низкой его точке пространство между мирами практически сливается (считайте дно Грязевого котла *локусом*).

Старый приют

Мехико называют одним из мировых рекорсменов по численности бездомных детей. Даже самые консервативные оценки указывают на проживание 20000 детей в городских трущобах. Некоторые статистические данные умножают это число в несколько раз.

Один из местных вампиров, изгнанный местными Благословенными, но продолжающий исповедовать завет Лонгина, называет себя святым покровителем этих детей. Он собрал культ беспризорников и нарёк себя Святым Виргилио. Своих слуг он заставляет искать ему жертв, кланить деньги или воровать имущество у туристов.

Большинство детей ненавидят его и пытаются освободиться, однако Виргилио жестоко карает их за непослушание. Время от времени бунтовщики просто пропадают, а в одну из ближайших ночей Виргилио показывает остальным “трофей”, оставшийся от бедняги. Это может быть ухо, палец или клочок кожи.

Многие всё равно мечтают избавиться от Виргилио, несмотря на все риски. И в то же время, некоторые жаждут отнюдь не мести. Они видят, каким могуществом обладает тот, кто командует легионом слуг, на которых взрослые не обращают ни малейшего внимания. И они не хотят смерти Виргилио. Они хотят стать его избранными помощниками и учиться у него, чтобы в одну из ночей он подарил им бессмертие.

Список

Один из мексиканских кабалов, состоящих в Мистериуме, каждый год получает загадочный список. Метод передачи разнится от случая к случаю: в один год к членам кабала может подойти лоботомированный бродяга, держа в руках лист бумаги; в другой раз с небес может рухнуть мёртвая птица со списком на шее. Список всегда состоит из 100 поручений, которые необходимо выполнить Пробуждённым. Они могут быть необычайно простыми (“Каждый маг должен проткнуть указательный палец иглой и оставить каплю крови на цветке”) или по-настоящему сложными (“Магам необходимо найти книгу *де ла Серпиенте де Сангре*, лежащую на теле мумии в катакомбах под Гуанахуато”).

Но что важнее всего, в конце списка определено наказание, которое ждёт Пробуждённых в случае невыполнения этих поручений. На достижение всех ста целей кабалу даётся ровно год. Когда маги впервые отказались подчиняться списку, в их городе погибло 30 человек, один из членов кабала потерял руку, а нескольких Пробуждённых убила ячейка Истребителей. И каждое из этих событий было указано в списке.

С тех пор кабал старается выполнять всё, что велит им список. Поскольку он состоит в Мистериуме, некоторые члены кабала подозревают, что список связан с тайными знаниями из самой Атлантиды. В ночь получения списка многим из них является видение древней библиотеки, содержащей работы величайших магов земли. Они считают, что после нескольких лет подчинения списку их ждёт награда. И это предположение может соответствовать истине, поскольку каждый раз, когда они выполняют свои задачи, им в руки попадает листок бумаги с загадочным текстом, написанным на неизвестном языке.

Впрочем, это не означает, что они слепо подчиняются воле загадочного отправителя. Другие кабалы Мистериума уже давно в курсе происходящего и пытаются найти автора списка. Возможно, кабала безотчётно служит Жрецам престола? Или список отправляют на землю сами Экзархи?

Вампиры как боги

В старину большинство мексиканских Проклятых называли себя богами. Некоторые искреннее верили, что пересекли черту, отделяющую небожителей от людей. Другие считали себя избранниками божественных сил. Наконец, хватало и тех, кто просто манипулировал верованиями смертных ради удовлетворения собственных потребностей.

Практика самообожествления обрела в обществе Проклятых такую популярность, что многие из современных Сородичей задаются вопросом, сколько преданий и мифов о древних богах в действительности повествуют о ранних вампирах.

Особой любовью древних Сородичей пользовался Пернатый змей (известный ацтекам как Кетцалькоатль, а майя как Кукулькан). Почти каждый второй Сородич мечтал править людьми под видом этого бога ветра и волн. Пернатый змей также считался создателем человеческой расы и изобретателем письменности. Это он подарил людям календарь и обучил их основам агрикультуры. Поскольку считалось, что он решал вопросы смерти и воскрешения, ему приносили богатые жертвы – в том числе в виде убийства животных. К несчастью, мало кто из вампиров, действовавших от лица столь могущественного божества, мог насыщаться звериной кровью.

Ближайшим соратником (или, согласно некоторым мифам, братом) Пернатого змея был Тескатлипока, или Дымящееся зеркало. Тескатлипока считался богом красоты, пламени и войны. Он помогал своему товарищу в сотворении мира и даже пожертвовал своей ногой, чтобы создать вселенную.

Владыка дождя (Тлалок у ацтеков, Чак у майя) правил погодой и водными просторами. В жертву ему приносили детей, что сделало его роль популярной у тех кровососов, которым наскучила простая добыча. Об одном из его воплощений, в роли которого выступал необычайно прожорливый Дэва, и по сей день ходят легенды. Учитывая, как часто его изображали в Теночтитлане, а также как часто его описывали как бледнокожее существо с клыкастой пастью, многие утверждают, что этот Дэва был даже Князем Теночтитлана.

Грозный бог смерти (Миктлантекутли у ацтеков, Апух у майя) правил загробным миром, но в случае с вампирами, выдающими себя за него, правление распространялось и на города смертных. Так, первые европейские Сородичи, прибывшие на Юкатан с испанцами, долгое время страдали от нападений скелетоподобного вампира, слуги которого называли его земным воплощением Апуха. Помимо физической мощи и способности управлять стаями сов, этот вампир обладал специфической внешностью, которая дополнялась привычкой носить кости своих мёртвых слуг как одежду.

Вне всяких сомнений, существует немало других ролей, которые приписывали себе Сородичи по всей Мексике. О некоторых помнят только вампиры. О других не помнят даже потомки их смертных слуг. Но что важнее всего, никто не может с уверенностью сказать, сколько таких “земных воплощений” всё ещё влачат незавидное существование в тёмных подвалах или развалинах древних храмов.

А как же настоящие боги?

Именно так звучит один из вопросов, которых избегают мексиканские Проклятые. В глубине души каждый из них боится узнать ответ. С одной стороны, если Сородичи долгое время действовали от лица богов и ничто не препятствовало их великому маскараду, возможно, истинных богов просто не существует. С другой стороны, возможно, что боги сами признали вампиров своими земными служителями. В конце концов, именно вампиры подталкивали людей к ритуальной деятельности, песнопениям, молитвам и жертвам. Боги могли незаметно влиять на вампиров, действующих под их именем. Они могли не замечать самозванцев. Наконец, некоторых богов могли придумать сами вампиры.

И кто знает: возможно, Сородичей, не справлявшихся со своими религиозными обязательствами, свергли отнюдь не смертные – а божества, которых они оскорбили.

Риск и награда

Современные Проклятые часто задаются вопросом, зачем древние Сородичи рисковали своей вечной жизнью, открыто заявляя перед людьми о своей нечеловеческой сущности. Вампиры не без причины поддерживают Маскарад в большинстве частей света. В конце концов, страх перед смертными и обусловил возникновение этой защитной системы. Что можно получить в награду за столь существенный риск?

Прежде всего, как только смертные (или ограниченный круг служителей) признавали вампира богом, он получал уникальный статус. Мало кто из чудовищ, живших среди людей, пользовался уважением целого города. Если вампир помогал людям решать их проблемы, многие начинали искренне ценить его мудрость. В большинстве случаев смертные поклонялись вампиру по собственной воле.

В дополнение к этому, вампиру не приходилось скрывать свои мистические способности. Он постоянно использовал Дисциплины – для оздоровления урожая, быстрого производства сельскохозяйственных культур, созыва животных для разведения и охоты, сбора военных сведений или просто для обострения чувственных наслаждений у своих подданных. Даже когда против Сородича выступали мятежники, он наказывал или пытал их всё так же с помощью Дисциплин: заставляя мандрагоры охватить их бесценные огороды, заманивая в город хищников, разглашая их тайны и сковывая их волю.

Иными словами, вампир не скрывался – во всяком случае, от своих поклонников. Он мог осваивать Дисциплины, Практики и ритуалы, не опасаясь, что окружающих напугает эффект этих грозных сил. Наконец, он был ценным помощником всего коллектива, а не отверженным монстром.

Даже в современные ночи многие из мексиканских вампиров – а может быть, даже большинство – в той или иной степени притворяются воплощениями богов. Некоторые даже верят в свои маски. Как правило, они выдают себя за богов древности, однако известны и более современные “божества”. Например, в прошлом столетии один предприимчивый Вентру нарёк себя богом оружия – и оказался настолько успешен в нелегальной торговле оружием, что даже некоторые вампиры (не говоря о простых смертных) полностью признавали за ним право на этот титул.

Конечно, хватает и тех, кто считает подобное поведение нарушением Маскарада. В некоторых доменах заявления Проклятых о своей божественности напрямую запрещены. Даже фиксация на развитии определённых талантов или создание обширной группы поклонников может считаться попыткой занять место среди богов. Но даже в таких городах вопросы, связанные с “обожествлением”, регулярно звучат в Элизимуе.

Опасные игры

В дополнение к потенциальному нарушению Маскарада Сородичи, выдающие себя за богов, рискуют нравственным разложением. Они привыкают к своему превосходству над смертными и начинают использовать Дисциплины для наказания окружающих. Некоторые даже прощают себе вспышки безумия, объясняя это тем, что праведный гнев всегда оставался частью божественного темперамента.

С игровой точки зрения “обожествление” персонажей может создать дополнительные испытания их Человечности. Кроме того, Сородичи могут чаще сталкиваться с социальными проблемами. Это не означает, что игроки должны утрачивать Преимущества наподобие Статуса, Стада или Союзников просто из-за того, что они хорошо отыгрывают роли самодовольных божеств. Тем не менее, Рассказчик может изобразить смертных как слабых, отчаявшихся существ, жаждущих покровительства. Пусть игроки заметят, что смертные жертвуют своим временем, смыслом жизни, любовью и даже нравственностью ради их персонажей. Более того, подчиняясь ложному богу, они упускают возможность определиться со своим искренним отношением к религии. Возможно, не увидев в действии Дисциплины Сородичей, они и вовсе не поверили бы в чудеса и прожили жизни, далёкие от религиозного поклонения.

Это классический выбор между личной выгодой и нравственной чистотой персонажей. В сущности, к концу истории игроки могут обнаружить, что настоящими антагонистами в этом сюжете были пороки и искушения их героев.

Самообожествление

Хотя вампиры всё ещё спорят о возможных эффектах подобного обожествления, истина заключается в том, что статус “тёмного бога” действительно наделяет вампира новыми качествами. Возможно, причина кроется в том, что древние Сородичи создали целую культуру поклонения вампирам, и смертные продолжают безотчётно ей следовать. Возможно, эти эффекты объясняются куда более зловещими факторами, включая божественное покровительство.

Так или иначе, если вампир объявляет о своей божественности, он становится жертвой *грандиозного заблуждения*. Как только он теряет уровень Человечности и проваливает бросок на приобретение отклонений, игрок приписывает ему следующий эффект.

Грандиозное заблуждение (умеренное отклонение): Персонаж сосредотачивается на решении проблем, связанных с определённой темой, профессией, территорией или областью знаний. Он верит, что обладает эксклюзивными правами на эту вотчину, и как только он замечает угрожающие ей факторы, его охватывает желание устранить угрозу любой ценой. В случае любой провокации, связанной с выбранной сферой деятельности, вампир проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае провала он должен немедленно защитить свою вотчину. Он вправе использовать любые методы, от прямого насилия до запугивания, дачи взяток и даже умасливания, но он просто *не может* игнорировать эту проблему до окончания сцены.

Пример: *Беатрис страдает от грандиозного заблуждения, связанного с её статусом покровительницы наркоторговли. Однажды по дороге в Элизиум она встречает незнакомого дилера, продающего товар без её разрешения. Беатрис проваливает проверку Решительности + Самообладания и забывает о планах на ночь. Ей просто необходимо устранить конкурента любым удобным способом – даже если это означает, что она опоздает на встречу с Князем.*

С другой стороны, персонаж может получать определённые бонусы к решению характерных задач или использованию Дисциплин, связанных с его “божественной вотчиной”. Подробнее это правило описано во врезке “Сила веры” в следующей главе.

Сородичи и испанское завоевание

Вопреки популярному стереотипу, европейские Сородичи мало в чём помогали конкистадорам. Вампиры редко путешествуют с моряками и первопроходцами из-за опасностей, связанных с океаном и странствиями. Кроме того, не было никакой гарантии, что вампиры найдут обильные источники пищи на другом континенте. Даже после того как в испанских Элизиумах подтвердились новости об открытии нового континента, обжитого целыми народами, потребовалось некоторое время, чтобы нашлись первые храбрецы, готовые предпринять путешествие в Новый Свет. С самого начала было очевидно, что вампиры, которые первыми ступят на мексиканскую землю, будут вынуждены бороться за выживание в новых условиях. У них не будет союзников, стада и слуг. Что у них будет, так это бесчисленные соперники из числа коренных вампиров.

Мексиканское безумие

В Мексике хватает своих безумцев. Некоторые из них создают гениальные произведения искусства. Другие произносят странные изречения, которые позже оказываются пророческими. Третьи всего лишь страдают от галлюцинаций или психических отклонений, вызванных нищетой и наркотиками. Как бы то ни было, Мексика породила множество странных культов, обрядов и просто безумных легенд. И в Мире Тьмы некоторые из них могут оказаться не такими уж безумными.

Гусеница в бутылке

Время разрушить миф: наличие гусеницы в текиле не доказывает её чистоты. В ранних сороковых продажа определённых видов мецкаля (предка текилы) сопровождалась рекламной акцией, призывавшей убедиться в чистоте продукта. Считалось, что наличие гусеницы (*гузано*) демонстрирует, что мецкаль изготовлен из здоровой голубой агавы по самым старинным рецептам. Гузано были съедобны. Они не вызывали никаких галлюцинаций и не повышали крепость продукта – как, впрочем, и не доказывали его чистоты. Это был всего лишь замаринованный белок.

Однако не так давно в самых грязных барах и ночных клубах начали появляться бутылки мецкаля без этикеток. На дне каждой бутылки сквозь мутную жидкость можно увидеть чёрную гусеницу (*гузано негро*). Бармены называют этот напиток *инфузион эспециаль* и рекламируют его как один из самых крепких напитков во всей стране.

Порция *инфузион эспециаль* заставляет человека быстро опьянеть, хотя даже при потреблении нескольких рюмок похмелье никому не грозит. За каждую порцию, выпитую сверх Выносливости персонажа в пределах часа, игрок вычитает два дайса из проверок Самообладания, Ловкости и Интеллекта. В то же время, напиток оставляет голову сравнительно чистой, что наделяет персонажа бонусом к социальным проверкам (от +1 до +3). И положительные, и отрицательные эффекты ослабевают на один дайс за каждые два часа. Опять же, даже после серьёзной попойки герой не будет страдать от похмелья.

Тем не менее, на следующее утро персонажа ждут два необычных события. В первую очередь, если он съел червя на дне бутылки, на его теле появится крохотная татуировка в форме бабочки или мотылька. Во-вторых, приблизительно через восемь часов после употребления напитка у него изо рта вылетит мотылёк. И это всё. Никаких штрафов, бонусов, галлюцинаций и изменений. У персонажа появляется тату, и он выплёвывает изо рта мотылька.

Что всё это значит? Учитывая, как недавно появился этот напиток, пока что никто не может ответить на этот вопрос уверенно. Однако некоторые шепчутся о вещах, которые они видели, слышали или даже трогали под воздействием *инфузион эспециаль*.

- Сородичи поговаривают, что где-то в Мексике скрываются существа, разводящие белых мотыльков. Затем они временно превращают их в чёрных гусениц, погружают на дно загадочного напитка, а когда человек съедает гусеницу и случайно вдыхает жизнь в

мотылька, – забирают вместе с мотыльком воспоминания жертвы. Это может быть что угодно, от телефонных номеров до величайших страхов смертного.

- Недавно в Мехико поймали двух братьев, которые месяцами продолжали убийства невинных людей. Они отрезали жертвам руки и запирали их в комнате, заставляя истечь кровью. Когда-то они были полицейскими и считались хорошими семьянинами. Что с ними произошло, остаётся загадкой, однако когда их поймали, у них между пальцев были замечены татуировки в форме мотыльков.

- Один старый маг десятилетиями скрывался в ацтекских руинах, отказываясь возвращаться в общество Пробуждённых. Однако недавно он вышел на связь со своими товарищами, заявив, что увидел *эль сиело де поллилас*, то есть “небо, полное мотыльков”. Это видение показалось ему достаточно тревожным, чтобы он захотел предупредить остальных.

- Никто не знает, кто производит *инфузион эспециаль*. Вместе с тем, один Проклятый из Метепека нашёл промышленный склад, полный ящиков с пустыми и пыльными бутылками. Некоторые из них забрызганы бурой жидкостью, напоминающей кровь. Другие покрыты следами молока. Это всё, что можно сказать о ящиках. Что касается барменов, то они утверждают, что понятия не имеют, откуда приходят поставки напитка. Владельцы питейных заведений находят его в ящиках на заднем дворе. Большинство из них продают бутылки за 500 песо.

Употребление алкоголя на улице

Просто для понимания: в Мексике запрещено распивать спиртные напитки в публичных местах. Если полицейский увидит пьяного персонажа, он может арестовать его или хотя бы сделать ему предупреждение. Конечно, обычно это делается в расчёте на то, что пьяный предложит небольшую сумму за своё освобождение.

Мексиканские НЛО

В ранних двухтысячных Мексику захлестнула волна сообщений о появлении неопознанных летающих объектов в небе над Мехико и некоторыми другими городами. Как правило, люди рассказывают о прожекторах, светящих по ночам в совершенно неожиданных местах. Другие видели треугольные металлические суда, парящие над спящими вулканами, или сверкающие многогранники, временно загораживающие солнце над городскими трущобами. Даже военные сообщают о подозрительных летающих объектах, которые можно увидеть лишь в инфракрасном освещении. Наконец, об НЛО часто рассказывают туристы, хотя типичных историй о похищениях в Мексике почти не слышно.

И всё же встреча с одним из этих необъяснимых объектов (или явлений) порой открывает в разуме человека дверь, которую попросту невозможно закрыть. Ниже приведены только несколько основных идей, демонстрирующих, что может ожидать свидетеля НЛО.

- Человек получает Ментальное Преимущество, которым он раньше не обладал. Как правило, таким Преимуществом становится Потустороннее чувство, однако Чувство опасности, Энциклопедические знания, Эйдетическая память и даже новый Язык могут стать хорошими налётами на природу НЛО.

- Персонаж начинает страдать от умеренного отклонения, включая Гипнагогические галлюцинации, описанные ниже.

- Некоторые свидетели чувствуют в себе сильнейший духовный подъём. Они могут просто начать посещать церкви, однако хватает тех, кто старается воскресить религии

древности и вернуть жизнь в местные руины. Наконец, персонажи могут основать новые культы, не связанные с текущими или старинными религиозными институтами.

- Персонаж может и не измениться сам, однако с момента встречи НЛО он начинает привлекать внимание странных людей, которые будут задавать ему вопросы, или пытаться похитить его, или уговаривать примкнуть к их культовой деятельности.



Новое отклонение

Гипнагогические галлюцинации (умеренное отклонение): В момент засыпания или пробуждения персонаж видит странные образы или испытывает необъяснимое волнение. Он может увидеть несколько тёмных фигур, стоящих в углу его комнаты, почувствовать, как по стене над его головой ползут насекомые, или просто ощутить чьё-то присутствие рядом с кроватью.

Как правило, галлюцинации посещают его на протяжении нескольких дней после того, как он испытал сильный стресс. Перед тем как персонаж отходит ко сну, игрок должен пройти проверку Решительности + Самообладания (хотя Рассказчик может и не потребовать этой проверки, если в последнее время герой успешно избегал стресса).

Провал означает, что его посещают вышеописанные видения или охватывают необъяснимые эмоциональные всплески.

Эффект: Видения и галлюцинации изматывают персонажа, налагая штраф -1 на проверки ментальных способностей. В качестве альтернативного варианта игрок может отказаться от пункта Воли, восстановленного благодаря сну.



Культы НЛО

Только за последние годы в Мексике зародилось несколько культов, собранных из свидетелей или жертв НЛО. Некоторые появились ещё в прошлом веке. Другие и вовсе действовали на протяжении нескольких поколений.

- **Токадо пор лос Диосес:** Название этого культа можно условно перевести как “Ощутившие прикосновение бога”. Члены культа считают, что они встретили древних богов, которым поклонялись ещё ацтеки и майя. Культ разделён на ячейки по четыре-пять человек, каждый из которых почитает своего бога. Многие из них выполняют странные поручения, якобы данные им небесными покровителями. Одни считают количество кирпичей в современных зданиях. Другие выписывают мелом одно и то же слово на стенах. Как правило, члены культа не проявляют агрессии к посторонним, однако с каждым годом они кажутся все более назойливыми и вездесущими.

- **Секретная национальная армия:** Этот культ состоит из бывших военных: пилотов, солдат, офицеров и других сотрудников мексиканской армии. Его основатели верят, что правительство нескольких стран (включая Мексику, Бразилию и Соединённые Штаты) участвует в заговоре с пришельцами. В стремлении рекрутировать как можно больше военных культ идёт даже на похищение жертв и свидетелей высадки НЛО, заставляя их работать на себя.

- **Лус де Сиело:** Члены “Небесного света” считают пришельцев ангелами и посланцами Бога. Группа действует совершенно открыто, спонсируя благотворительные и научные организации. Плохая новость состоит в том, что лидер группы втайне заполняет свой личный склад оружием на случай, если враги Господни придут к нему, чтобы уничтожить Лус де Сиело. И помимо обычных “Калашниковых” он уже достал несколько канистр с нервнопаралитическим газом.

- **Куэва де Вилла Лус:** “Обитель света” скрывается в пещере за водопадом, благодаря которому внутрь пещеры течёт тонкая речка с водой цвета парного молока. Уже в самом начале реки можно заметить странную слепую рыбу. По мере погружения в пещеру на

глаза попадают ещё более удивительные создания: пауки размером с ладонь, огромные многоножки, кровососущие летучие мыши и жгутоногие фрины. Большинство этих существ тоже слепы. Воздух отличается сильной концентрацией окиси углерода и сероводорода. Грязь на стенах обжигает кожу: простого прикосновения достаточно, чтобы получить штраф -1 на любые действия из-за неприятного жжения. Погружение руки или другой части тела в скопления этой жидкой грязи и вовсе наносит два очка тупого урона (а иногда даже больше).

Местные верят, что в пещере живут древние боги. Едва ли им известно, что в роли богов выступает котерия Гангрел – ослепших вампиров, которые превосходно ориентируются по звуку. Голые, дикие и безумные, эти Сородичи питаются подношениями своих слуг, в голодные времена охотясь на крупных жуков и летучих мышей. Что особенно интересно, ядовитая жидкость, покрывающая стены, в дальней части пещеры сменяется густой красной жижей, которая способна заменить Витэ. Гангрел считают себя богами пещеры и удивились бы, если бы кто-то назвал их вампирами.



Паломничество

Люди, живущие возле пещеры, редко заходят в её глубины. Однако вампиры со всей страны регулярно предпринимают попытки добраться до её обитателей. Это не означает, что паломники грезят религиозными откровениями или нравственным просветлением. Чаще всего посетители жаждут получить знания троих Гангрел, живущих в пещере. Считается, что таинственные боги пещеры узнают сведения, которые недоступны другим вампирам. Они знают секреты Князя Сан-Кристобаля. Они знают, почему один из Мехет в Тихуане предал своего потомка и какую месть задумал последний. Они знают имена гулей всех мексиканских вампиров, как и расположение их убежищ, личности их любимых и планы их злейших врагов.

Откуда Гангрел доступна подобная информация? Никому это не известно. Точно можно сказать, что они не исследуют даже местность вокруг собственной пещеры. Однако все трое знают ответы на те вопросы, которые задают им паломники. Любой посетитель, жаждущий знаний Гангрел, должен предложить владыкам пещеры источник крови – будь это человек, бутылка с набранным Витэ или собака. После того как троица заканчивает трапезу, она отвечает на заданный вопрос. И только на один.

Даже если вампиру удастся прожить несколько веков, трое не станут отвечать на новый вопрос. Конечно, бывший паломник может заставить другого Сородича задать второй вопрос вместо него, но если он сделает это сам, троица нападёт без малейшего промедления. А её гнев действительно страшен.



Зона дель Силенсио

Эта загадочная территория раскинулась между штатами Дуранго, Чиуауа и Коауила. Известная как “Мексиканские Бермуды” или “Зона молчания”, она считается главным местом паранормальной активности во всей стране. В числе прочих явлений отмечаются следующие:

- Странные огни в небе и на земле
- Осколки метеоритов
- Уникальные электромагнитные волнения, останавливающие работу радиостанций и автомобильных приборов
- Мутации у растений и животных
- Столкновения с причудливой группой скитальцев, похожих на иностранцев, и встречи с зелёными человечками

Если персонажи прибудут в Зону молчания в поисках аномалий, поначалу они будут разочарованы. Никаких явных, странных и откровенно мистических ситуаций здесь просто не происходит. Даже вышеупомянутые мутации и осколки метеоритов можно объяснить с научной точки зрения. Однако Зону молчания посещают *странные люди*.

Первую половину этих людей называют *зонерос*: речь идёт о помешанных или одержимых смертных, которые выполняют определённые действия, потому что они кажутся им *правильными*. Они собирают метеориты. Они устанавливают палатки или сидят в фургонах посреди пустыни на протяжении долгих месяцев. Некоторые называют себя физиками. Другие “учёные” (редко обладающие хотя бы самыми низкими степенями) просто сидят на месте и обсуждают особенности Зоны. И они не делают ничего другого. Они не способны говорить на другие темы. Зона молчания стала их жизнью. Многие чувствуют, что выполняют космические или религиозные задачи, и переубедить их в этом практически невозможно.

Вторая половина этих “людей” появляется в Зоне не так уж часто. Они выглядят совершенно не так, как *зонерос*. Многие обладают розовой кожей, светлыми волосами и совершенными чертами лица. Они разговаривают на всех языках, известных их собеседникам, хотя делают это певуче и *слишком бегло*. Многие пахнут цветами или незнакомыми ароматами. Но что страннее всего, они появляются в Зоне без специализированного транспорта и запасов еды. Они появляются ниоткуда. И когда разговор с ними заканчивается, они уходят в никуда.

Даже самым опытным представителям сверхъестественных обществ до сих пор не удалось разгадать тайну этих светловолосых странников. Однако в целом люди и чудовища, встретившие этих созданий, отмечают следующие черты:

- Незнакомцы появляются и исчезают с неопишуемой скоростью. Они никогда не делают это на виду, однако стоит собеседнику отвернуться хотя бы на полмгновения, и они словно растворяются в воздухе.
- Они редко бывают одни. Почти всегда их видно в группе, состоящей из трёх индивидов. Однако некоторые люди рассказывают, что они издавна наблюдали за собраниями незнакомцев, в которых участвовали десятки этих таинственных существ.
- Появление незнакомцев часто предваряется электромагнитными сбоями. Радиосвязь отключается. Моторы глохнут. Часы и компасы останавливаются. Эффект может начаться за час до встречи и продолжиться ещё один час по её окончании.
- Находясь в присутствии незнакомцев, персонажи не могут использовать внутренние, межличностные и сверхъестественные ресурсы. Смертные не способны вкладывать Волю, вампиры не могут тратить Витэ, а маги и оборотни не в силах использовать Эссенцию.
- В отличие от *зонерос*, которые бывают более чем опасными, незнакомцы не выглядят угрожающе. В сущности, они ведут себя доброжелательно и охотно подсказывают направление или дают технические советы. И всё же в общении с ними трудно не заподозрить, что именно доброжелательность служит маской для тёмных, нечеловеческих побуждений. Люди, обладающие Чувством опасности или Потусторонним чувством, подсознательно ощущают злонамеренный характер этих “таинственных незнакомцев”.
- Ещё раз следует повторить, что никто – *никто* – не знает, что представляют собой эти существа. Поиск ответа на такой вопрос может стать поводом для отдельного приключения, но ходят слухи, что некогда они сами были простыми *зонерос*.

Сюжетные зарисовки

- Правительство уже долгие годы экспериментирует с биосферой Зоны и в курсе мистических аномалий, которые наблюдаются на её территории. Недавно оно похитило группу *зонерос* и даже нескольких “незнакомцев”. Мексиканские исследователи готовы пойти на любые меры, чтобы понять, что действительно происходит в этом таинственном месте.

- Персонажи давно покинули Зону молчания, но по-прежнему видят её по ночам. Что особенно странно, вместо таинственных незнакомцев они видят самих себя. Или, возможно, они видят существ, выглядящих точь-в-точь как они.

- Все что-то едят. Смертные едят органику. Вампиры пьют кровь. Но в чём нуждаются незнакомцы? Возможно, они потребляют мысли и волю обычных людей? Возможно, они поглощают электромагнитные волны, включая те, что исходят от человеческих тел? Или они поедают разум *зонерос*, оставляя их в столь примитивном состоянии, что бедолаги порой возвращаются к варварским практикам наподобие каннибализма?

Глава вторая: Руководство игрока

Лучше умереть стоя, чем жить на коленях.
Эмилиано Сапата, мексиканский революционер.

Как и в случае с другими сеттингами Мира Тьмы, создание персонажа лучше всего начинать с проработки его смертной личности. С точки зрения игромеханики мексиканские представители сверхъестественных обществ мало чем отличаются от своих соратников из других культур. В сущности, даже те немногочисленные отличия, которые можно отметить у мексиканских чудовищ, ограничиваются дополнительными правилами и фракциями (наподобие родословных).

Что действительно отличает мексиканского монстра от любого другого, так это его воспитание. Цели, мотивы, взгляды и знания протагониста во многом зависят от общества, в котором он вырос. И это прекрасно заметно в случае с монстрами Мезоамерики.

Урата

Мексиканские оборотни отличаются от любых других прежде всего исторической заинтересованностью в поддержке Маскарада (в чём они регулярно сотрудничают с Сородичами). Это не делает их друзьями вампиров, однако в целом Сородичи и Урата к югу от мексико-американской границы часто готовы работать бок о бок над решением общих проблем.

В дополнение к этому стоит отметить, что большинство местных Урата принимают обличья мексиканских волков (маленьких рыжевато-коричневых хищников, которых нетрудно спутать с койотами). Учтите, что в реальном мире этот подвид волков практически вымер, и даже если вы увеличите их численность в своей истории, готовьтесь к тому, что большинство мексиканцев будут весьма настороженно реагировать на появление столь редких животных неподалёку от населённых пунктов.

Пробуждённые

Большинство магов, действующих на территории Мексики, родились в других странах. Так уж сложилось, что на протяжении всей истории маги прибывали в Мезоамерику, чтобы исследовать местные источники силы или раскапывать древние артефакты – однако мало кто оставался здесь жить.

Конечно, хватает и тех, кто Пробудился в самой Мексике – однако таких колдунов ожидает длительный поиск своего коллектива. Мало в каких городах формируются стабильные колдовские сообщества, и даже самые крупные кабалы часто действуют поодиночке.

Прометиды

Мало кому известно об этих созданиях. Даже сами Прометиды не знают, сколько их бродит по мексиканским землям. В силу своей многочисленности вампиры первыми заметили существование этих чудовищ. Сородичи непрерывно пытаются узнать о них больше: однако проблема заключается в том, что даже поймав и исследовав Прометида, они редко приходят к выводу, что представляет собой такое чудовище.

Проклятые

Вопреки утверждениям современных Сородичей, долгое время в Мексике не было ковенантов. Хотя по очевидным причинам и самого термина “ковенант” в те далёкие годы не существовало, во многих частях света присутствовали хотя бы религиозные и

политические организации Проклятых. В Мексике же ближайшим аналогом ковенанта был город. В определённом смысле вампиры Теночтитлана воспринимали себя как членов одного ковенанта, а их соседей их Тескоко – как членов другого. При этом ни один из таких “городских ковенантов” не проводил реальной границы между Сородичами и людьми. Как уже отмечалось ранее, вампиры скрывали от людей свою сущность, однако тесно связывали свою деятельность с жизнью бывших соплеменников.

Конечно, всё изменилось с испанским завоеванием. Около пятисот лет назад на территории современной Мексики появились аналоги европейских сообществ, включая и ковенанты Сородичей. Сегодня в этих краях существуют все традиционные ковенанты, их внутренние течения, фракции, родословные и прочие ответвления. Невзирая на это, характер взаимоотношений между их членами несколько отличается от того, который наблюдается в большинстве европейских стран.

Первые члены Инвиктус появились в Мексике одновременно с испанскими конкистадорами – или немного позже. Само собой, с тех пор появилось немало других представителей Первой знати, которые искренне хотят сделать свои домены богаче, лучше и безопаснее. Однако стереотип Инвиктус как клики испанских донов до сих пор жив, и многие Картианцы выступают против этой организации как против физического воплощения чужеземной власти. В сущности, самые древние члены Инвиктус действительно могут быть иностранцами, некогда прибывшими в Новый Свет, чтобы править его доменами.

Колдовской круг и Ланцеа Санктум ведут затяжную войну за духовную чистоту Сородичей. На первый взгляд может показаться, что Аколиты следуют традициям аборигенов, в то время как Благословенные воплощают европейскую идеологию. Тем не менее, их конфликт больше строится на противостоянии доколумбовой и современной духовности. Местные Сородичи не привязываются целиком к европейскому католицизму: многие мифы и образы мексиканских Благословенных основаны на легендах ацтеков и майя. Проблема состоит в том, что практически все они стали вампирами лишь в последние 450 лет. Большинство из них просто не помнят, не знают и не хотят знать исконных традиций Мексики.

Сам Колдовской круг представлен двумя ключевыми фракциями. Первая представляет собой разрозненное сообщество Аколитов, родившихся и Обращённых через столетия после испанского завоевания. Они делятся на различные культы, которые могут дружить, враждовать или даже никак не пересекаться – словом, они ведут себя так же, как тысячи других Аколитов по всему миру.

Другая центральная разновидность этого ковенанта представлена древними кровососами, которые ещё помнят, как смертные приносили им жертвы на вершинах величественных пирамид. Эти вампиры, зовущие себя Подлинными ацтеками, прячутся от Инвиктус и Благословенных, втайне принося в жертву смертных и гулей других Сородичей, чтобы насытить древних богов. Они разыскивают усыпальницы своих старых знакомых и пробуждают их ото сна, предлагая устроить новые Цветочные войны против Церкви Лонгина и других “испанских завоевателей”.

Что касается Ордо Дракул, то этот ковенант достаточно слабо представлен в Мексике. Здешние Проклятые больше заинтересованы в том, чтобы стать для смертных богами, чем перестать быть вампирами. В некоторых городах Драконы попросту малочисленны. В других их нет как явления. Лишь в последние сто с небольшим лет они начали понемногу формировать своё тайное общество, но и оно пока действует осторожно и незаметно.

Кланы

До испанской колонизации мексиканские Проклятые придавали огромное значение своей клановой принадлежности. Если допустить небольшое преувеличение, можно сказать, что во многом кланы и были их ковенантами: они диктовали не только

социальные нормы, но и обязанности, которые чаще всего брал на себя тот или иной вампир.

Ацтекские Сородичи подолгу выбирали себе преемников, после чего приказывали своим служителям привести избранников к алтарю и принести их в жертву. Лишь после этого они окропляли губы преемников своей кровью, делая их новыми богами.

Майя старались поддерживать более тесную связь с будущими потомками и Обращали в основном тех, кто уже какое-то время был их учеником, любовником или другим партнёром.

Наконец, большую роль в восприятии кланов играла мифология аборигенов. Местные вампиры считали, что мир проходит длительный цикл перерождений, увядая и возрождаясь раз в несколько эпох. Считалось, что каждый клан возник в ходе нового воплощения мира. Таким образом, каждому клану традиционно приписывалась связь с определённой “инкарнацией” вселенной.

Не стоит и говорить, что современные Проклятые игнорируют эти связи, а чаще всего даже не имеют о них отчётливого представления. Но более древние Сородичи всё ещё могут придерживаться стереотипов, сложившихся вокруг принадлежности определённых кланов к тем или иным мирам.

Дэва

К началу испанской колонизации Дэва считались жрецами и королями Нового Света. Они правили людьми и богами – то есть Сородичами, – разжигая в них страсти или подсказывая, как они могут достичь желаемого. Вероятнее всего, они реже других создавали потомство, поскольку их малочисленность позволяла повышать ценность каждого отдельного правителя. Однако их чтили и восславляли как смертные, так и другие вампиры.

Старые Дэва, дожившие до современных ночей, не скрывают презрения к нынешним членам своего клана, считая их подражателями и бастардами. Они помнят, что некогда Дэва были жрецами, советниками и наставниками. Они были правителями и богами. Сегодня они – не более чем гедонисты и сплетники.

Многие старейшины из числа Дэва по-прежнему считают себя владыками Мексики, полагая, что завоеватели отняли у них земли, но не свободу. А значит, у них ещё есть возможность собраться с силами и вернуть себе прежнее величие.

С мифологической точки зрения этот клан считается воплощением новейшего мира. Именно поэтому Дэва так близки к людям и сохраняют в себе здоровые человеческие эмоции.

Прозвища: *Соблазнитель, Лос Магнификос, Тлатоани* (то есть правители) и *Ораторы*

Ковенанты: Тлатоани встречаются во всех пяти ключевых ковенантах Сородичей. Тем не менее, стоит отметить, что в Мексике представители этого клана примыкают к Картианскому движению чаще, чем в других странах мира. Многие из них считают Инвиктус захватчиками и пытаются свергнуть власть Первой знати. По этой же причине некоторые Дэва избегают вступления в Инвиктус даже при том, что многие из них действуют методами самих Инвиктус. Опять же, Тлатоани не так уж часто примыкают к Ланцеа Санктум, поскольку многие из них всё ещё преданы старым богам – или считают богами самих себя.

Характеристики: Современные представители клана развивают прежде всего Социальные Атрибуты и Навыки, в то время как ацтекские Тлатоани не реже осваивают Ментальные характеристики (особенно Оккультизм и Образование). Некоторые из них владеют ритуалами Круака, которые часто используются старейшинами Тлатоани для пропаганды своей исторической роли.

Клановые Дисциплины: Стремительность, Величие, Мощь

Организация: Коренные Дэва обычно вступали в группы, сосредоточившие свои усилия на определённой религиозной области. При этом самый старый и влиятельный

Тлатоани должен был обучать и наставлять более молодых вампиров своего города. Как и другие традиции мексиканских вампиров, эта модель всё реже используется в современных доменах.

Родословные: *Платина* – небольшая, но состоятельная династия серебряных баронов, из поколения в поколение Обращающих старших наследников определённой семьи. *Макстла* – династия царственных жрецов из города Тлакопан (в настоящее время Такуба). *Малинцин* – проклятая семья Доньи Марины: наложницы и переводчицы Эрнана Кортеса. *Муралес* – новоацтекская группа художников, способных влиять на смертных посредством искусства.

Концепты: Ацтекский жрец, проститутка из пограничного городка, подражатель Диего Ривьеры, клубный хищник, эль мариачи, творческий преемник Фриды Кальо, воин-ягуар, мексиканский король, вербовщик для порностудии, соблазнительница из запустелого городка, актёр мыльной оперы.



Стереотипы

Гангрел: Они могут чувствовать землю так, как мы не способны. Даже те, кто пришёл с чужаками.

Мехет: От их Витэ пахнет испанской кровью. Тени никогда не меняются.

Носферату: Скоро эти европейские уродцы увидят, как выглядят настоящие монстры. Осталось только дожидаться, когда дети Ксолотля выползут на поверхность.

Вентру: Они называют себя властителями, но они – лишь рабы своего безумия.

...

Люпины: Наши союзники в темноте. Братья, которых мы любим и ненавидим.

Маги: Алчные и ненасытные стяжатели, путающиеся под ногами.

Смертные: Слабые и недалёкие существа. И всё же мир принадлежит им, а не нам.



Гангрел

В старину мексиканских Гангрел считали бесстрашными воинами. Они странствовали по лесной глуши, собирая сведения о врагах и окружающих землях, а когда наступало время ритуальных сражений, именно они выходили драться один на один с бойцами соседних племён. Некоторые из них даже бросали вызов Урата – как правило, не надеясь на победу, но зная, что их бесстрашие и свирепость запомнят в веках.

В каком-то смысле Гангрел были одновременно кланом и ковенантом – своего рода “кастой” разведчиков и бойцов. Они наслаждались самим процессом выживания в трудных условиях, зная, что Окончательная смерть неизбежна. Они не пытались обрести власть, могущество или даже материальные ценности, поскольку хорошо понимали, как скоро их ждёт путешествие в загробный мир.

Тем не менее, с практической точки зрения Гангрел были не столько воинами, сколько защитниками. Они отстаивали честь своего народа и собирали данные о противнике, но не так уж часто схлёстывались с врагами напрямую.

С мифологической точки зрения Гангрел считались воплощениями третьего мироздания (из пяти, известных ацтекам и майя). Они совмещали в себе человеческий интеллект и сознание диких животных, созданных в “первом мире”.

Прозвища: *Звери, Сальвахе*

Ковенанты: Хотя многие считают Гангрел вампирами, привыкшими к кочевой жизни и потому не питающими особой привязанности к той или иной философии, в Мексике эти вампиры стараются поддерживать репутацию воинов и защитников. Они активно участвуют в политике своих ковенантов – просто стараются занимать места исполнителей и помощников, а не правителей и жрецов.

Характеристики: Ацтекские Гангрел несколько не отличаются от своих родичей из большинства других стран в том смысле, что они так же стараются развивать в первую очередь физические характеристики. Любопытно, однако, что выходцы из культуры майя придавали не меньшее значение Социальным Атрибутам и Навыкам, поскольку часто отправляли Гангрел в соседние города с дипломатическими поручениями.

Клановые Дисциплины: Анимализм, Превращение, Сопротивление

Организация: Исторически мексиканские Гангрел формировали группы, связанные с определённой формой деятельности. В каком-то смысле они представляли собой гибрид клана и ковенанта, делившийся на различные фракции, занимавшиеся определёнными сторонами войны и разведки.

Родословные: *Лос Боколикос* – родословная прирождённых Церберов и убийц, состоящая из бандитов, Обращённых после получения смертельных ран. *Чичимека Муэртес* – наследники северомексиканских охотников на оборотней. *Мёртвые волки* – семья вампиров, которые должны были стать оборотнями, однако умерли до своего Первого превращения.

Концепты: Мародёрствующий археолог, ацтекский воин, кабальеро, перевозчик наркотиков, переговорщик с Урата, фермер, кочующий хищник, работороговец, пожиратель туристов, дальноточник.



Стереотипы

Дэва: Наши – жрецы. Чужие – шлюхи. Но все они склонны привязываться к вещам, которые их погубят.

Мехет: Их услуги бесценны, однако они не заслуживают доверия. Ни один из них.

Носферату: Пока они на нашей стороне, нет смысла переходить им дорогу.

Вентру: Они ведут себя так же, как Дэва, но притворяются, что обдумывают свои действия.

...

Люпины: Дальние родственники.

Маги: Подпускайте их ближе, чтобы в случае опасности до них можно было добраться.

Смертные: Если вы не принимаете их всерьёз, то вас вряд ли можно назвать хорошим охотником.



Мехет

В доколумбову эру Мехет считались исследователями, шпионами и колдунами. В то же время их называли трусливыми манипуляторами, поскольку большинство других Проклятых интуитивно чувствовали, что Тени окружают свою деятельность бесчисленными секретами лишь для того, чтобы скрыть свои истинные намерения или придать себе большей значимости. И до определённой степени этот стереотип соответствовал действительности. Долгое время Мехет поддерживали своего рода “второй Маскарад”, защищавший их от других кровососов (особенно из числа Дэва и Гангрел).

Известно, что они веками хранили секреты кровавых ритуалов, которые по закону должны были передаваться жрецам Дэва. Хотя сегодня многие из этих ритуалов стали обычной частью мексиканского Круака, поговаривают, что умение проводить некоторые ритуалы и использовать определённые Практики так и осталось привилегией самых древних Теней.

Мехет куда чаще других вампиров формировали котерии, собранные исключительно из представителей своей династии. Важно отметить, что *в целом* они оставались верны своим повелителям из числа Проклятых и даже смертных: в конце концов, превращение в кровососов не сказывалось на их приверженности к родной культуре. Однако они

постоянно занимались собственной, неизвестной другим Сородичам деятельностью, что и закрепило за ними репутацию “чужих среди своих”.

Мехет, Обращённые среди майя, обычно пользовались немного более солидной репутацией. Там их считали шаманами и пророками, а потому местные Тени могли не бояться конфликтов, вызванных собственным происхождением. Несмотря на это, будучи хранителями оккультных знаний, они должны были жить отдельно от других Проклятых. А значит, клеймо изгнанников, свойственное ацтекским Теням, чаще всего настигало и их соклановцев среди майя.

С мифологической точки зрения предполагалось, что Мехет возникли во втором воплощении мира. Именно этим объяснялась их отрешённость и тяга ко мраку – физическому и духовному.

Прозвища: *Мóроки, Лас Самбрас, Лас Фантазмас*

Ковенанты: В старинные времена Мехет составляли нечто вроде отдельного ковенанта, занятого решением сугубо клановых проблем. После испанского завоевания клан расщепился на множество разных котерий, приблизив его к традициям европейских Сородичей. Вполне очевидно, что многие Тени, рождённые ещё в доколумбовы времена и дожившие до современности, примыкают к Колдовскому кругу. Более молодые представители клана вступают в ряды любых ковенантов без каких-либо явных тенденций.

Характеристики: Большинство мексиканских Теней развивают в первую очередь Ментальные характеристики, хотя переговорщики или шпионы вполне могут сделать выбор в пользу Социальных способностей. Важно отметить, что мексиканские представители этого клана особенно высоко ценят своё Убежище, которое они чаще всего выстраивают в отдалённых и неприметных местах. Также многие из них поддерживают связь с большим количеством Союзников и Контактов – во всяком случае тех, кому они могут доверять. В случае с Тенями, унаследовавшими от своих предков клеймо изгнанников, для нормального существования им может понадобиться наличие Слуг и Стада.

Клановые Дисциплины: Ясновидение, Стремительность, Затемнение

Организация: С древнейших времён Мехет уважают мудрость и опыт. Практически каждый из них регулярно совершает поступки, выражающие его почтение к старейшинам и другим Теням, доказавшим своё умение выживать в этом сложном мире. Кроме того, во многих доменах Мексики эти Сородичи проводят ежемесячные встречи для обсуждения целей, проблем, достижений и интересов всех представителей клана в городе. Это не делает их заговорщиками: например, члены противоборствующих ковенантов не станут открывать друг другу секреты своих покровителей, а старейшина, довольный политикой Князя, не станет помогать новичкам поднять бунт просто потому, что его с ними связывает общая кровь. Тем не менее, Мехет знают, что в глазах большинства Сородичей они остаются незванными чужаками или опасными ясновидцами. Они вынуждены поддерживать клановую связь в дополнение к обязательствам, связанным с их ковенантами (или даже в обход них).

Родословные: *Куиатль* – тайное братство отравителей. *Нефритовые юбки* – ацтекские погребальные жрицы и призывательницы дождя. *Йоаль* – древнее наследие чернокнижников науа, владевших властью над тенями и ночными змеями.

Концепты: Искатель древних вампирских знаний, торговец контрабандным антиквариатом, католический священник, изобретатель новых наркотиков, посланник к магам, хранитель ацтекских законов, профессиональный похититель, служитель древних богов, деревенский шаман.



Стереотипы

Дэва: Пусть они поют, танцуют и наслаждаются ночной жизнью – главное, чтобы не забывали слушать наши советы.

Гангрел: Они хороши во всём, что не нужно осваивать нам самим.

Носферату: Наши соперники во тьме. К счастью, они боятся сами себя. Пусть так будет и дальше.

Вентру: Почему они действуют такими жёсткими мерами? И зачем им вообще править тем, что можно просто контролировать?

...

Люпины: Пусть стоят между нами и нашими врагами. Если понадобится, мы ударим им в спину.

Маги: Им далеко до подлинного мастерства.

Смертные: Мир был создан для них, но если мы позволим его уничтожить, ответственность ляжет на нас.



Носферату

Считается, что первыми кровососами во вселенной были дети Ксолотля – ацтекского бога смерти. Они следили за тем, чтобы после кончины души людей попадали в загробный мир. Предполагается, что к началу испанского завоевания эти Сородичи вымерли целиком: в сущности, с мифологической точки зрения они были созданы лишь для первого из пяти воплощений мира, а потому потеряли своё значение для вселенной давным-давно.

Ни мексиканские, ни европейские Проклятые не могут с уверенностью сказать, были ли эти “Ксолотли” всего лишь местным подвидом Носферату, или аналогичным кланом, или даже альтернативной группой вампиров, не связанных напрямую с расой Сородичей. Как бы то ни было, многие обитатели Мексики всё ещё ждут возвращения древних Ксолотлей и их конфликта с новоявленными европейскими Носферату.

В отличие от благородных Дэва, воинственных Гангрел и даже таинственных Мехет, которые пользовались определённым статусом в обществе мексиканских вампиров, Ксолотли считались настоящими монстрами. Несмотря на важную роль в цикле жизни и смерти, Ксолоти вели себя как агрессивные варвары, напоминающие скорее чудовищ из древних сказаний, чем смертных, которыми они некогда были. Им приписывались худшие черты, которые только могли быть свойственны кровососущим созданиям. Поэтому даже те коренные вампиры, которые не приняли европейских Носферату в свой коллектив, обычно ждут пробуждения древних детей Ксолотля с содроганием, а не надеждой.

Прозвища: *Вымершие, Духи, Пердидо Муэртес, Ксолотли, Дети Ксолотля*

Ковенанты: Если верить популярному стереотипу, большинство *современных* Носферату выбирают в Мексике собственную дорогу, отказываясь примыкать к одной из традиционных организаций. Судя по всему, этот стереотип заметно преувеличивает свободолобие Носферату, однако многие из них действительно занимаются собственной деятельностью, не связываясь с ковенантами Проклятых напрямую. Даже историческая роль шпионов Инвиктус и Ланцеа Санктум, которую Носферату играли в годы испанского завоевания, сегодня уже почти забыта. В целом Носферату могут как состоять в любом из пяти ковенантов, так и жить полностью самостоятельной жизнью.

Характеристики: Из-за предельного разнообразия этих Сородичей назвать ключевые Навыки или Атрибуты, свойственные Носферату, практически невозможно. Многие из них развивают те характеристики, которые помогают им справляться с проблемами из ночи в ночь. Так, одинокий вампир, страдающий от своей вынужденной изоляции, будет развивать Социальные Навыки, чтобы компенсировать очевидные недостатки. В то же

самое время Цербер, работающий на Князя, постарается освоить новые Физические способности.

Клановые Дисциплины: Кошмар, Затемнение, Мощь

Организация: Мексиканские Носферату ведут себя так же, как ведут себя изгнанники в любой другой части света. Они собираются в группы, напоминающие городские банды, или влачат кочевую жизнь, полную как опасностей, так и уникальных возможностей. По мере того как эти котерии набирают силу и увеличиваются в размерах, перед коренными Сородичами всё отчётливее встаёт вопрос, готовы ли они принять этих монстров как современное воплощение детей Ксолотля.

Родословные: *Героино́мана* – героиновые наркоманы, Витэ которых оказывает мощнейший эффект на любого, кто попробует его на вкус. *Мескуинос* – семья безликих метисов, рыщущих по трущобам Мехико. *Падальщики* – разобщённая группа могильщиков, питающихся костями.

Концепты: Зверь из сенота, наркоторговец, призрак из руин майя, наёмный убийца, бездомный хищник, киднеппер, поедатель туристов из приграничного города.



Стереотипы

Дэва: Они управляют другими, манипулируя их эмоциями, а не разумом. Не больно-то мы и отличаемся.

Гангрел: Чем дальше ты отходишь от города, тем меньше ты похож на цивилизованного человека.

Мехет: Куда ни взгляни, тени все одинаковы.

Вентру: Пускай себе произносят речи, если им это так необходимо.

...

Люпины: Живут как собаки. Или почти так же.

Маги: Не то чтобы мне хотелось узнать, что они там скрывают, но мне было бы спокойнее, если бы и они не знали своих секретов.

Смертные: Они повсеместны, но мы всегда можем это исправить. Во всяком случае, у нас есть возможности отпугнуть их от ценных ресурсов.



Вентру

Алчные чужаки, пришельцы из дальних земель, захватчики и короли – вот какими этих Сородичей видят мексиканские Проклятые. Справедливо или нет, но в глазах коренных обитателей Мексики этот клан воплощает испанское завоевание и неутолимую жажду золота, из-за которой погибло столько людей и Сородичей.

Хотя некоторые представители клана Вентру принадлежат к коренным мексиканским народностям, другие Проклятые считают их слугами или наследниками конкистадоров. Разумеется, большинство Вентру не видят ничего дурного в том, чтобы вызывать ненависть у окружающих, если это не сказывается на эффективности их правления. Однако проблема состоит в том, что молодым Вентру трудно вообще занять видное место в политике мексиканских Сородичей.

По мнению некоторых исследователей из числа вампиров, в далёком прошлом на территории Мексики существовали коренные Вентру. Тем не менее, смертные подняли бунт против этих тиранов и уничтожили их или просто изгнали из своих земель. Возможно, некоторые из них ещё живы и ждут своего часа. Однако возможно, что исследователи ошибаются, и в Мексике никогда не было своего аналога европейских Вентру.

С мифологической точки зрения Вентру считаются воплощениями четвёртого мира из пяти, известных ацтекам. Эти вампиры привыкли к цивилизации и сохраняют многие

человеческие черты, однако им не свойственны сильные переживания, которые так роднят Дэва – вампиров нового мира – с простыми людьми.

Прозвища: *Тираны, Захватчики, Лос Патрónс*

Ковенанты: Вполне очевидно, что мексиканские Вентру активно поддерживают Инвиктус – возможно, даже сильнее, чем в других странах мира. Однако по мере того как Инвиктус утрачивают репутацию “европейского ковенанта” (в который Вентру иногда приходилось вступать просто потому, что лишь там их готовы были принять), многие представители клана начинают искать своё место и в других фракциях Проклятых. В сущности, за исключением Колдовского круга, деятельность которого редко привлекает этих вампиров, Вентру встречаются во всех ковенантах Сородичей. Многие даже состоят в Картианском движении, где они продвигают новые политические системы, нередко вступая в конфликт с консерваторами из Инвиктус. Немногочисленные представители Ордо Дракул в Мексике тоже нередко оказываются членами этого клана.

Характеристики: Как и в Европе, в Мексике Вентру чаще всего развивают Социальные характеристики, иногда дополняя их Ментальными Навыками. Поскольку их деятельность в этой части света во многом связана с попытками обогащения, многие успешные представители клана владеют Ресурсами, Статусом и Союзниками, заинтересованными в их дальнейших успехах. Как правило, Вентру располагают обширной сетью Контактов и верными Слугами.

Клановые Дисциплины: Сопротивление, Анимализм, Доминирование

Организация: Мексиканские Вентру отслеживают свою генеалогию до известных европейских Сородичей или смертных деятелей – в первую очередь испанских донов и конкистадоров. Особое место в их социальной иерархии занимает феномен “первого поколения”: то есть буквально первой группы Вентру, вступившей на территорию Мексики. Вампир, способный доказать своё происхождение от представителя этого поколения, может рассчитывать на особые привилегии и уважение со стороны соклановцев. Не стоит даже описывать, сколь колоссальным статусом обладают немногочисленные вампиры первого поколения, дожившие до современных ночей. Тем не менее, учитывая, что завоевание Мексики состоялось более пятисот лет назад, следует понимать, что эти вампиры либо готовятся к погружению в торпор, либо уже отправились в длительный сон, оставив своим потомкам указы и распоряжения о дальнейшей деятельности.

Родословные: *Лас Кокас* – горстка бессмертных наркобаронов, питающихся кровью кокаиновых наркоманов, но обладающих неординарными силами. *Науалли* – этническая родословная, описанная на стр. 78 книги **Bloodlines: The Hidden**. *Веракруз* – клика Благословенных, пользующихся мистическим покровительством мексиканских святых и испанских конкистадоров.

Концепты: Католический аббат, корпоративный сотрудник, наркобарон, работорговец, хозяин гасиенды, магнат из сферы недвижимости, мэр захолустного городка, директор курорта, владелец серебряной шахты, испанский конкистадор, глава потогонного предприятия.



Стереотипы

Дэва: Для Сородичей, не обладавших реальной властью, они неплохо справлялись.

Гангрел: Животные никогда не меняются. Меняются лишь полосы на их шкурах.

Мехет: Они довольно полезны, если держать их на коротком поводке. Но здесь их держали на поводке столь длинном, что они едва сами не удавились.

Носферату: Наши эксклюзивные партнёры. Пусть иногда они важничают, но до тех пор, пока местные их боятся, мы можем продолжать свою деятельность.

...

Люпины: Не обманывайтесь. Любой мирный период означает всего лишь затишье перед очередной распрей с этими хищниками.

Маги: Всё ещё люди. А в этой стране – даже одинокие люди.

Смертные: Проклятие человечества заключается в том, что каких бы высот они ни достигли, они остаются слепы до самой смерти.



Убежища в Мексике

Мексику можно назвать страной третьего мира с душой первого. Люди здесь прогрессивны, умны и горды, но плохая инфраструктура и непредсказуемая природа соседствуют в этих краях с социальной несправедливостью и коррупцией.

Какое дело до этих проблем вампирам? Даже если местные Проклятые не заботятся о положении своих смертных товарищей так, как они делали это в прежние века, вездесущая бюрократия усложняет вампирам задачу по приобретению качественного убежища.

Купить или даже арендовать дом в Мексике – само по себе дело длительное и тяжёлое. Провести в убежище электричество, газ, телефонную сеть и другие блага может быть ещё труднее. В маленьких городах такие услуги могут быть недоступны вовсе.

По этой причине многие Сородичи или играют на коррупционных связях местных чиновников, предлагая им крупные суммы за самые обычные услуги, или просто крадут себе место для жизни.

Если такой возможности у вампира нет, его ожидает опасное путешествие между мексиканскими городами. Опасно это не только потому, что в дороге его может застать рассвет. Мексика обладает несколько преувеличенной, но вполне справедливой репутацией криминального государства. Грабители, похитители, наркоманы и наркокартели, не говоря уже о порождениях Мира Тьмы – всё это может существенно затруднить жизнь любому ночному скитальцу.

Как бы то ни было, среди самых удачных мест для организации убежища можно назвать:

- Дискотеки, ночные клубы и стриптиз-бары – то есть, вероятнее всего, специальные комнаты в таких заведениях.
- Туристические достопримечательности, будь то руины майя или старинные здания. В Мексике уже привыкли к регулярному исчезновению туристов, и полиция редко по-настоящему старается их найти.
- Транспортные узлы наподобие железнодорожных вокзалов или линий метрополитена.
- Трущобы и перенаселённые городские районы. Население Мексики увеличивается с каждым годом, что отражается на изношенности инфраструктуры – и это не говоря о буквальных толпах бездомных детей.

Стоит заметить, что из-за плохой системы правопорядка даже удачно расположенное убежище не защищено от бандитов, нищих и хулиганов. По этой же причине мексиканские Сородичи устраивают коллективные убежища куда чаще, чем в большинстве других стран.

С повествовательной точки зрения поиск убежищ и даже войны за хорошо защищённые (или удачно спрятанные) места могут стать полноценной частью истории. Даже если Рассказчик не собирается придавать таким поискам большое значение, игрокам следует ожидать, что для приобретения нескольких пунктов соответствующего Преимущества им понадобится достать деньги, запугать местных финансовых воротил, провести операцию по захвату земли или оказать услугу крупным чиновникам.

Ниже описаны пять убежищ, которые редко встречаются за пределами Мексики.

Серебряный рудник

Расположение 0, Размер ••••, Безопасность ••

Мексика буквально усеяна старыми неиспользуемыми шахтами, и хотя некоторые из них давно стали туристическими достопримечательностями, многие до сих пор остаются вне поля зрения смертных – или просто не кажутся им интересными. Наконец, многие шахты расположены в труднодоступных местах, попасть в которые, не владея мистическими способностями, можно лишь с помощью верёвки. А это может существенно затруднить врагам проникновение в логово кровососа.

Каса-де-Солана

Расположение •, Размер •••, Безопасность ••••

Этот отель совмещает современную мексиканскую архитектуру с яркими декораторскими элементами сороковых и даже тридцатых годов. Каса-де-Солана может служить хорошим примером мощного и прогрессивного дизайна.

Кроме того, здание оснащено системой видеонаблюдения, пуленепробиваемыми стёклами и сверхсложными дверными замками.

Приорато-де-ла-Резарексьон

Расположение ••, Размер ••, Безопасность 0

Эта церковь стоит на самой окраине городских трущоб – хотя если они продолжают расти обычными темпами, скоро границы раздвинутся и церковь потеряет статус “окраинной”. Здание не может похвастаться крупной часовней, а её стены покрыты растрескавшейся краской и выцветшими узорами из цветных стёкол. Тем не менее, вампир, скрывающийся в этом месте, может охотиться на бродяг и бездомных практически беспрерывно, не опасаясь, что полиция обратит внимание на очередное исчезновение.

Городская лачуга

Расположение •••, Размер 0, Безопасность 0

Мексика – одна из немногих стран мира, в которой вполне можно встретить старинную хижину в пределах обжитого городского квартала. Эта лачуга покрыта трещинами, неаккуратно затянутыми липкой лентой, и щеголяет крадеными дорожными знаками, прикрывающими дыры в прогнивших досках.

Гасиенда

Расположение •••••, Размер •••••, Безопасность •••••

Гасиенды – то есть плантации – вышли из моды в конце девятнадцатого столетия, однако многие из мексиканских Сородичей до сих пор помнят традицию управления крупными территориями, на которых они выращивают сотни голов скота и множество самых разнообразных культур. Гасиенды современных вампиров располагаются вдалеке от больших городов, а работающие здесь люди – как правило, до пятидесяти человек – бесконечно преданы своим хозяевам. Это могут быть гули, жертвы кровавых уз, простые рабы или даже другие вампиры. Работники никогда не покидают свою территорию. Большинство рождаются и умирают на этой “земле вампиров”, даже не представляя для себя другой жизни. Конечно, в последнее время такие общины начали попадать в объективы камер, однако пока вампир не враждует с полицией и чиновниками из ближайших населённых пунктов, у него остаётся возможность поддерживать свою власть.

Примечание: Люди, родившиеся в одной из таких общин, известны как *кампезино* – то есть фермеры. Потомственные члены семей кампезино рождаются с дополнительным пунктом Выносливости, однако утрачивают очко Самообладания и получают штраф -1 на попытки сопротивления воле Сородичей. Вампиры, владеющие гасиендами, часто

обмениваются друг с другом подобными кампезино в качестве ценных даров или даже практических преимуществ.

Болезни

Перенаселённость многих городов Мексики сказывается на здоровье местных жителей. Гепатит, жёлтая лихорадка, бешенство, малярия и брюшной тиф – вот только самые основные пункты в перечнях санэпидстанций. Многие виды заболеваний переносят насекомые. В столице часто происходит выпадение “фекального снега” – частиц высушенных экскрементов, которые ветер подхватывает в переполненных канализационных трубах. А поскольку многие заболевания передаются через кровь, неосторожный вампир легко может начать новую эпидемию – одну из многих.

Особого упоминания заслуживает недуг, известный как онхоцеркоз – тропическая болезнь, передающаяся крошечными чёрными мухами. Также известная как “речная слепота”, эта болезнь заключается в том, что серьёзно ухудшает зрение вплоть до полного ослепления из-за попадания инфекции в глаза – куда и садятся мухи.

Мексиканские кровососы с удивлением обнаружили, что мухи садятся и на них: хотя инфекция не ослепляет вампира и в целом не причиняет ему вреда, укус такого Сородича инфицирует смертных, порождая эпидемию слепоты. В дополнение к этому, ходят слухи, что мухи вполне могут пристраститься к крови вампиров, пополнив и без того длинный список существ, заинтересованных в охоте на Проклятых.

Дисциплины

Историческое восприятие Проклятых как богов Мексики (или их наместников на земле) сказывается даже на поведении современных Сородичей. Многие из них убеждены, что Дисциплины представляют собой дары, полученные вампирами от богов, святых или демонов Мексики. Некоторые даже верят, что лишь чистота их религиозных принципов позволяет им пользоваться Дисциплинами.

В результате заметная часть мексиканских вампиров ведёт себя так, словно им необходимо поддерживать постоянную связь с высшим миром. Большинство местных Сородичей хотя бы время от времени анализируют свои успехи и поражения, связывая их со своими нравственными убеждениями или своей ценностью *с мифологической точки зрения*. Некоторые даже проводят особые ритуалы, свидетельствующие об их почтении к древним богам. Поскольку обычно они это делают сразу по окончании важного мероприятия (или до него), наблюдательные Сородичи могут понять, что определённый вампир что-то празднует или, напротив, пытается избежать неудачи.

Само собой, молодые, циничные или попросту прагматичные Сородичи убеждены, что подобное поведение только выдаёт планы вампира. Но самые старые или набожные Сородичи продолжают читать молитвы, надевать символы веры и приносить жертвы своим невидимым покровителям.

Необязательное правило:

Сила веры

Если Рассказчик собирается отразить роль, которую в обществе мексиканских вампиров играет следование религиозным принципам, он может объявить, что любое проявление искренней веры со стороны вампира наделяет его модификатором +1 к активации Дисциплин до окончания сцены. Если Сородич никак не показывает свою

преданность избранным принципам (или не выражает почтение святым, или отказывается принести жертву), соответствующие проверки проходят со штрафом -1.

Более строгий Рассказчик может даже не предоставлять бонусов, но назначать штрафы, поскольку многие религиозные системы основываются на страхе *наказания*, а не жажде вознаграждения за простое следование своим принципам.

Игроки и Рассказчики должны сами решить, отражает ли это правило степень самоубеждения мексиканских вампиров или же подлинное вмешательство высших сил.



Анимализм:

Инстинто

Традиционно коренные вампиры связывали Анимализм с тотемизмом. Они считали, что Анимализм наделяет вампира знанием языка духов и что подобный Сородич общается не с животными, а с незримыми силами дикой природы. Более того, многие из них старались взаимодействовать только с животными своего тотема: например, Гангрел, поклоняющийся тотему совы, чаще всего ограничивался влиянием на сов. Рассказывают, что при контакте с избранным видом животных таким Сородичам открывались дополнительные возможности.

Европейские Сородичи чаще всего рассматривают животных как низших существ, не заслуживающих уважения и снисходительности. По этой причине они редко специализируются на управлении определённым видом зверей.

Вампир, желающий доказать свою веру (для получения бонуса к активации Дисциплины или просто в порядке отыгрыша роли), может нарисовать избранное животное, наказать смертного браконьера, накормить голодного зверя, посетить место обитания диких животных или нанести характерную татуировку на своё тело.

Ясновидение:

Кларидэд

Мексиканские Сородичи относятся к этой Дисциплине с большим почтением – и ещё большей настороженностью. По их мнению, она открывает глазам вампира опасные знания о душе и разуме окружающих. “Правда подобна огню”, – говорят они. – “То, чего она коснулась, никогда не сможет быть прежним”.

Покровителем истины и Ясновидения считается Кетцалькоатль – бог неба и творец сущего. Многие коренные вампиры, поклоняющиеся этому божеству, развивают альтернативные способы применения Ясновидения. С игромеханической точки зрения вместо *Спиритического прикосновения* (третий уровень Ясновидения) персонаж может выбрать способность *Полёт пера*, описанную ниже. Он не может развить в себе сразу обе силы и должен выбрать только одну из них.

Проявления веры (для получения бонуса или простого отыгрыша) могут состоять в поиске неудобных истин о себе самом, преклонении колен перед иконой Святого Габриэля, молитве под открытым небом или выращивании белых цветов.

Полёт пера (Ясновидение ...)

Коренные вампиры иногда называют знания “перьями Кетцалькоатля”. Это словосочетание не следует воспринимать буквально: даже если Сородич говорит о “множестве красных перьев”, всматриваясь в чужую ауру, в действительности он видит череду красных оттенков, свидетельствующих о личности собеседника. Тем не менее, когда речь заходит о третьем уровне Ясновидения, мексиканские вампиры и правда видят метафизические следы, оставленные людьми на окружающем мире и отдалённо напоминающие перья.

Сородич, владеющий этой способностью, может сосредоточиться на определённом индивиду и увидеть следы, оставленные его аурой на тех предметах, которых он касался в последние дни. Так, Сородич может подумать о своём противнике и увидеть, в каких местах он был, чем пользовался и куда отправился. Следы его ауры висят в воздухе, а цвет, которым они обладают, показывает, какие эмоции он испытывал, касаясь того или иного объекта.

Используя эту способность, вампир должен полностью сосредоточиться на исследовании ауры. Он может говорить короткими, тихими фразами, однако не способен бежать или предпринимать рискованные действия.

Цена: отсутствует

Бросок: Сообразительность + Расследование + Ясновидение

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Вампир ошибочно принимает чужую ауру за эмоциональный след индивида, которого он изучает. Вполне вероятно, что к концу сцены он сделает совершенно неправильный вывод о деятельности жертвы.

Провал: Вампир просто теряет ауру жертвы из виду.

Успех: Персонаж видит цветные следы, оставленные интересующим его индивидом на окружающем мире за последнюю неделю. Следы окрашены эмоциями, которые этот индивид испытывал в момент своего появления в этом месте. Тем не менее, вампир не может сказать, когда именно объект наблюдения появлялся в округе. Например, он может увидеть нож, окрашенный эмоцией гнева, и понять, что жертва касалась его – однако он не в состоянии определить, произошло это два, четыре или семь дней назад.

Исключительный успех: Хронологические рамки этой способности распространяются на один месяц вместо недели.

Стремительность:

Велосидэд

По мнению мексиканских Сородичей, Стремительность воплощает не столько физическое усилие, сколько готовность отдать своё тело во власть божественного ветра. Хотя подобное отношение не вызывает никаких игромеханических изменений, вампиры, старающиеся расслабиться при использовании этой Дисциплины, действительно смотрятся более грациозно и даже естественно, несмотря на сверхчеловеческую скорость движения.

Проявления веры могут состоять в молитве под деревом, ношении птичьих перьев, недолгом шептании на ветру или стискивании стрел в руках.

Доминирование:

Домине

Эта способность пользуется репутацией единственной Дисциплины, не связанной с богами мексиканских народов. Это не означает, что местные Сородичи не видят в ней проявление божественной силы (как это происходит и в случае с их отношением к любым другим Дисциплинам). Речь идёт лишь о том, что они видят в ней “дар чужаков”, ассоциирующийся с христианской культурой.

Старейшины, родившиеся в доколумбову эру и завладевшие тайнами Доминирования уже в последние века, обычно делают вид, что они не имеют ничего общего с этой способностью. И многие делают это искренне, считая Доминирование эффективным оружием – но оружием, обогрённым кровью аборигенов. Они помнят, какую роль оно сыграло в годы испанского завоевания, и они не желают использовать его чаще, чем необходимо.

Проявления веры могут заключаться в ношении старинного оружия в ножнах, убийстве жертвенных ворон, произношении фразы “сегодня, а не завтра” и других ритуальных

действиях (в частности, ассоциирующихся с Сан-Экспедито – святым покровителем конкистадоров).

Величие:

Махесдэд

В Мексике эта способность считалась отнюдь не способом завоевать любовь окружающих. Она была способом продемонстрировать людям и даже Сородичам, какую власть имеют над ними их собственные желания.

Ацтеки связывали Величие с дарами Тласолтеотль – богини искушения. Европейские Сородичи заменили Тласолтеотль святым покровителем Сан-Валентином, однако даже они соглашались, что эта способность разжигает в людях и Проклятых иррациональные страсти.

Проявления веры в Тласолтеотль или Сан-Валентина могут состоять в регулярном сексе, сборе внутренностей, временном погружении красного драгоценного камня в рот, нанесении татуировки с изображением сердца на тело или выращивании красных роз.

Многие из мексиканских Сородичей заменяют способность *Призыв* (четвёртый уровень Величия) силой, описанной ниже. Вампир не может развить в себе сразу обе способности и должен выбрать только одну из них.

Закрытие костяных врат

(Величие ••••)

Используя эту способность, вампир останавливает процесс умирания у смертельно раненого существа. В прежние времена Закрытие костяных врат применялось во время публичных жертвоприношений (для того чтобы жрец мог показать толпе всё ещё колотящееся сердце врага) или сражений (чтобы самые ценные воины могли биться до победного конца, даже получив фатальные раны).

Хотя направить действие этой способности можно на любого персонажа, эффект проявится только после того, как все клетки Здоровья жертвы будут отмечены летальным уроном. Если вампир накладывает этот эффект на персонажа, ещё не получившего смертельной раны, но тот утрачивает все пункты Здоровья в пределах сцены, эффект проявляется сразу после получения рокового удара. Если персонаж выживает, так и не потеряв все пункты Здоровья, действие способности пресекается.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Убеждение + Величие – Решительность жертвы

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Вампиру не удаётся замедлить процесс умирания своего союзника. Более того, Сородича самого охватывает непродолжительное оцепенение, заставляющее его застыть на месте на весь следующий раунд.

Провал: Вампиру просто не удаётся остановить процесс умирания своего союзника.

Успех: Персонаж, получивший смертельную рану (то есть утративший последнее очко Здоровья из-за летального урона), остаётся в сознании и сохраняет способность действовать, хотя на любые проверки и накладывается стандартный штраф за ранения. В конце каждой сцены вампир может отказаться от дальнейшей поддержки его жизни. Если он решает отсрочить гибель союзника ещё на одну сцену, он должен снова вложить очко Воли и сделать бросок на Внушительность + Убеждение + Величие – Решительность жертвы, фактически активировав эту Дисциплину повторно.

С наступлением рассвета действие этой способности автоматически пресекается.

Исключительный успех: Сородич поддерживает жизнь союзника до тех пор, пока не наступает рассвет или пока вампир сам не решает дать ему умереть. Повторной активации Дисциплины, как и вложения Воли, не требуется. Кроме того, союзник не получает штрафов за раны.

Вампир может выбрать сразу несколько целей. В этом случае он тратит только одно очко Воли и делает только один бросок, однако при активации учитывается самый высокий показатель Решительности, встречающийся среди таких персонажей.

Кошмар:

Песадилья

Появление Носферату в Мезоамерике привело к возвращению Кошмара – Дисциплины, которую обитатели Мексики не видели со времён Ксолотлей. Носферату и некоторые другие вампиры, владевшие этой способностью, быстро научились маскировать свои силы под “дары богов смерти”, и хотя в современные ночи большинство Проклятых уже не верят, что Кошмар действительно представляет собой божественный дар, изолированность и немногочисленность Носферату делают эту способность одной из редчайших Дисциплин Мексики.

Проявления веры могут состоять в потреблении крови, отравленной галлюциногенами, поедании пауков, скармливании мяса совам или летучим мышам, сплёвывании собственной крови на землю или ношении костяных украшений. Все эти атрибуты приписывались жрецам заупокойных культов и некоторым духам смерти.

Затемнение:

Офуск

Вампиры давно заметили, что на территории Мексики эффект этой Дисциплины часто приводит к возникновению лёгкого дыма или тумана. Так, с точки зрения наблюдателей *Покров ночи* (третий уровень Затемнения) заставляет вампира скорее раствориться в тумане, чем буквально исчезнуть из виду. Более того, многие из мексиканских Сородичей утверждают, что использовать эту Дисциплину оказывается куда проще в местах, подёрнутых мглой или дымом.

Проявления веры часто состоят в выдыхании дыма, погашении света, длительном изучении своего отражения или готовности оставлять ценные вещи в многолюдных местах в качестве пожертвования.

Превращение:

Камбио

В древние времена Превращение считалось подлинным даром богов-ягуаров, известных как Балам. Многие Сородичи, владеющие этой Дисциплиной, и вовсе искреннее верили, что Балам вошли в их тела, с тем чтобы странствовать по миру плоти.

Вампир, желающий проявить свою веру в благословение Балам (или других богов изменения и трансформации), может помочь заблудившемуся туристу добраться до нужного места, вознести молитву богам на лоне природы, провести день под землёй, совершить длительное путешествие или надеть одежду с изображением животного.

Порождение джунглей

(Превращение •••)

Активация этой способности наделяет вампира тонкими, зеленовато-чёрными щетинками, которые покрывают голову, спину, живот или руки по выбору самого Сородича. В ночное время щетинки почти незаметны, а потому не мешают Сородичу появляться на публике. Тем не менее, при малейшем контакте с плотью других существ эти щетинки выделяют жидкий токсин, разъедающий кожу и мясо.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: не требуется.

Если жертва случайно касается щетинок, ей автоматически наносится один уровень летального урона. Если вампир атакует противника, пытаясь задеть его кожу

отравленными щетинками, бросок проходит с модификатором +1 и в случае успеха наносит аггравированный урон.

В дополнение ко всему, вампир получает бонус +2 к проверкам Скрытности за городом.

Звериный облик (Превращение ••••)

Никто не знает, почему некоторые вампиры превращаются в одних зверей, а некоторые – в совершенно других. Возможно, на это влияет личность самого Проклятого, или окружающая природа, или кровь предков. Как бы то ни было, мало кто из мексиканских Сородичей принимает обличья летучей мыши и волка, типичные для европейских вампиров.

Вот только некоторые примеры животных, в которых могут перекидываться местные Проклятые. По очевидным причинам летающие создания заменяют облик летучей мыши, а наземные – облик волка.

Койот: Типичная форма большинства коренных Сородичей. С игромеханической точки зрения койот дублирует характеристики волка.

Орёл: Размер 2, полёт со Скоростью 25, бонус +3 к проверкам восприятия, основанным на зрении, летальный урон когтями и клювом.

Змея: Размер 1, Защита +2, Ловкость +1, Сила падает до 1, бонус +2 к проверкам восприятия, основанным на запахе и вибрациях.

Ягуар: Размер 4, Скорость удваивается, летальный урон зубами и когтями, бонус +1 к проверкам атаки, бонус +2 к проверкам Скрытности.

Кондор: Размер 5, Сила 1, Выносливость +2, Защита +1, полёт со Скоростью 18, бонус +3 к проверкам восприятия, основанным на запахе, возможность питаться падалью для получения 1 Витэ за каждые 3 пункта её Размера (только если смерть наступила не более 12 часов назад), +2 к проверкам охоты.

Соппротивление: Резистенция

Соппротивление всегда считалось одной из самых достойных Дисциплин, которые может освоить Сородич. Жрецы демонстрировали чудеса стойкости, чтобы доказать свою божественную природу, воины соревновались друг с другом в выносливости, гонцы и кочевники странствовали между городами, а Гангрел из ночи в ночь сражались с захватчиками в отчаянной попытке остановить испанскую колонизацию.

Проявления веры могут состоять в обжигании собственной плоти, ритуальном обезображивании жертвы, целовании золотого медальона, длительном воздержании от питания или ношении кожаных облачений.

Мощь: Фуэрца

Учитывая то количество войн, которые довелось пережить Мексике (и что важнее – в которых пришлось участвовать местным Сородичам), неудивительно, что коренные вампиры часто осваивали хотя бы несколько уровней этой способности. Даже в современные ночи вампиры сталкиваются друг с другом на городских улицах или борются с демонами в пустыне, не говоря о развитой культуре спортивных соревнований и ритуальных сражений, которые всё ещё практикуются мексиканскими Проклятыми.

Проявления веры часто состоят в ношении изображений меча и колибри, заточке и чистке оружия одновременно с молитвой, попирании сражённого врага ногой или добровольном сохранении шрамов на теле.

Родословные, ложи, наследия

Калакас

Слушай, щенок. Я знаю, что ты сделал. Я знаю, где зарыты тела и что с тобой будет, если их кто-то найдёт. Ах да, пока не забыл: жена передаёт тебе привет.

В 1902 году исследователи Ордо Дракул в Мехико приняли участие в необычном эксперименте. Предполагая, что в знаменитый *День мёртвых* души усопших действительно посещают землю, эти вампиры провели ритуал, который должен был помешать неупокоенным мертвецам вернуться в загробный мир. К несчастью, один из духов оказался настолько силён, что подчинил себе волю главного исследователя – Гектора Гуэррера, – после чего заставил его убить своих коллег. Так и не вырвавшись из-под контроля призрака, этот Сородич сбежал из города.

На протяжении следующих 26 лет считалось, что призрак убил своего пленника – возможно, намеренно или просто не понимая, насколько опасно для него солнце. Однако в 1928 году в городе появилась новая представительница Ордо Дракул, которая заявила, что её Обратил сам Гектор Гуэррера. По её словам, Гектору удалось справиться с духом и даже наладить с ним постоянную связь. Открывшиеся ему знания о загробном мире были столь всеобъемлющими, что Гектор перестал быть Носферату в традиционном смысле этого слова. Он стал живым проводником между жизнью и смертью, и даже его лицо приобрело сходство с черепом.

Преемница Гектора заявила, что сир послал её в Мехико, чтобы выяснить, какая судьба ожидает его, если он сам появится на территории города. Местные представители Ордо Дракул единодушно заявили, что готовы забыть о его преступлении, если он поделится своими знаниями с бывшими коллегами по ковенанту.

В День мёртвых 1928 года Гектор вернулся в Мехико с восемью потомками, лица которых действительно напоминали черепа. Он сдержал своё слово и обучил городских представителей Ордо Дракул искусству общения с мёртвыми. До сих пор Гектор, его потомки и некоторые друзья по ковенанту разыскивают привидений и решают вопросы, связанные с миром мёртвых. Даже за пределами Мехико они считаются самыми опытными специалистами в области изучения призраков.

Родной клан: Носферату

Прозвище: *Кости*

Ковенанты: Для родословной, возникшей меньше ста лет назад, Калакас достигли внушительной численности. Многие из них состоят в Ордо Дракул, хотя в последнее время некоторые примыкают к Колдовскому кругу и Картианскому движению. Хватает и тех, кто отказывается участвовать в политической или религиозной деятельности любых ковенантов, начиная свободную жизнь за пределами социальной иерархии Проклятых.

Характеристики: Призраки редко обитают в публичных местах – в сущности, многие из них населяют руины маяя или труднодоступные горные тропы. По этой причине Калакас чаще всего осваивают не только Ментальные Атрибуты и Навыки, но и Физические характеристики (которые они, впрочем, отодвигают в разряд вторичных). Многие из них также приобретают Ментальные Преимущества наподобие Эйдетической памяти.

Династические Дисциплины: Кошмар, Ясновидение, Затемнение, Мощь

Слабость: Лица этих Сородичей напоминают обтянутый кожей череп. Как и все Носферату, при социальном взаимодействии с окружающими Калакас не перебрасывают 10 и вычитают все единицы из общего числа успехов. Кроме того, с падением Человечности каждый Калакас всё больше сближается с миром мёртвых. Вблизи такого вампира можно услышать призрачный шёпот, почувствовать ледяное прикосновение или заметить любой другой жуткий феномен, связанный с загробным миром. По этой причине значение Человечности ограничивает запас дайсов Калакас при социальном взаимодействии с *любыми* разумными существами – не только смертными. Разумеется, это ограничение не учитывается при проверках Запугивания и Кошмара.

Организация: Гуэррера правит своей династией мягкой рукой. Лишь изредка можно услышать, что он запретил тому или иному потомку расследовать ситуацию, которая кажется ему слишком опасной. В целом любой Калакас может заниматься той деятельностью, которая импонирует лично ему, хотя если Гектор открыто наложит вето на предприятие своего потомка, другие Калакас могут отправиться по следам заигравшегося экспериментатора и удостовериться, что он подчинится воле Гуэрреры.

Концепты: Охотник на привидений, медиум, составитель магических карт, специалист по улаживанию конфликтов, исследователь загробного мира.

Малинцин

Трофеи достаются не только победителю. Они переходят к его наследникам.

История происхождения этих изгнанников окутана тайной. Трудно сказать, кто был первым её представителем и чью кровь он унаследовал. Известно лишь то, что когда ацтекская женщина Ла Малинче пришла на помощь испанцам, предав собственный народ, среди Проклятых появилась собственная семья изменников. Эти вампиры вступили в контакт с испанцами и предложили им помощь в войне против коренных племён. Возможно, они не видели иного способа остановить кровопролитие. Возможно, они хотели остаться на стороне победителей, как это делали и другие вампиры – в любую эпоху, в любой стране. Возможно, у них был повод ненавидеть местное население: в конце концов, сколько бы мексиканцы ни клеймили саму Ла Малинче как “первую изменницу”, не следует забывать, что ещё в юности эту женщину поработили ацтеки, затем перепродали в рабство майя, а затем отдали в качестве дара испанским конкистадорам. У неё были причины возненавидеть Мексику. Как бы то ни было, подобно самой Ла Малинче, эти Сородичи предпочли вступить в лагерь захватчиков. Так они стали “детьми” Ла Малинче, или Малинцин.

Хотя ночи испанского завоевания остались в далёком прошлом, большинство мексиканских Сородичей всё ещё помнят о том предательстве, которое совершили эти вампиры. Даже молодые Сородичи, которым нет дела до событий пятисотлетней давности, подсознательно чувствуют ненависть к предателям, воевавшим против собственного народа. Многие Проклятые заходят так далеко, что отказываются считать Малинцин частью расы Сородичей.

Вместе с тем, сотрудничество с испанцами дало свои плоды. Многие представители этой династии стали первыми представителями Инвиктус на мексиканской земле. Даже если их ненавидят, они обладают достаточной базой ресурсов и связей, чтобы заставить окружающих молчать.

Родной клан: Дэва

Прозвища: *Малинчисты, Предатели*

Ковенанты: Малинцин активно поддерживают Инвиктус – с другой стороны, во многом из-за их деятельности этот ковенант пользуется столь сомнительной репутацией среди местных Сородичей. Хотя некоторые Малинцин встречаются и в других ковенантах, большинство из них считаются предателями своей традиции... что достаточно иронично, если учесть контекст их семейной истории.

Характеристики: Малинцин уделяют большое внимание внешности своих потомков. За редкими исключениями они стараются не Обращать смертных, которых не отличает особая красота лица и изящное телосложение. Даже если они не обладают Сногшибательной внешностью, многие представители родословной могут похвастаться развитыми Социальными Атрибутами, Преимуществами и Навыками, отражающими их элегантность. В дополнение к этому, Малинцин часто располагают Слугами и Стадом. Наконец, если не считать Сородичей, которые были Обращены Малинцин напрямую, любой вампир, желающий примкнуть к этой родословной, должен обладать хоть сколько-нибудь заметным Статусом в Инвиктус.

Династические Дисциплины: Стремительность, Доминирование, Величие, Мощь

Слабость: В дополнение к клановому проклятию Дэва, Малинцы находятся в трудном психологическом состоянии из-за неприятия со стороны общества. Это означает, что для уверенности в своих силах каждому представителю родословной необходимо иметь хотя бы один пункт Стада, Слуг или Известности. Если он утрачивает это Преимущество, для пробуждения ему приходится вкладывать по очку Воли наряду с очком Витэ.

Также стоит отметить, что Малинцы особенно уязвимы к таким отклонениям, как Меланхолия, Паранойя, Мания величия, Тревога и Буйное помешательство. Этот недостаток лишён игромеханического воздействия на персонажа, но объясняет, почему Малинцы, проживший на свете несколько десятков лет, может обладать целым букетом тревожных расстройств, связанных с переживаниями о собственном положении в обществе.

Организация: Лидером родословной считается Малинцита – женщина, предположительно родившаяся у Кортеса и Ла Малинче. Считается, что именно она создала эту династию после того, как стала вампиром. Сама она заявляет, что кровососом её сделал Бог (в то время как окружающие заявляют, что чудовищем её сделало собственное предательство), однако явное наличие крови Дэва в венах Малинцы заставляет предположить, что в этой истории не обошлось без вмешательства испанских Суккубов.

Малинцита правит всей династией и считается одним из сильнейших лидеров Инвиктус в Мексике (во многом благодаря своему возрасту). Ходят слухи, что долгое время родословную поддерживал другой влиятельный Малинец, однако по неизвестным причинам он переметнулся к Картианцам где-то на севере Мексики.

Концепты: Злая королева, коварная интриганка, мексиканская Мария-Антуанетта, король вечеринок, капризная дочка Князя, избалованный ребёнок, вероломная мачеха, подлый кузен.

Мёртвые волки

Только взгляни на луну! Сегодня будет незабываемая ночь.

В Мексике судьбы вампиров и оборотней всегда сплетались в тесный узелок. Одним из самых ярких феноменов, подтверждающих эту старую истину, стало существование Мёртвых волков – родословной вампиров, которые в своей человеческой жизни должны были стать Урата, но умерли до наступления Первого превращения.

Рассказывают, что при жизни основатель этой семьи представлял большую ценность для оборотней, и когда стало ясно, что он не станет Урата, один из Люпинов попытался избавить его от проклятия вампиризма. Он укусил его, проткнул серебряным оружием и даже дал ему своей крови, а когда это не помогло, заставил его войти в состояние бешеной ярости под светом полной луны. Оборотень надеялся, что хотя бы блаженное состояние иступления под лучами Матери пробудит в этом вампире истинную сущность. Увы, этого оказалось недостаточно, чтобы преодолеть проклятие вампиризма. Взбешённый и вымотанный этой пыткой, будущий основатель Мёртвых волков напал на своего друга-оборотня и выпил его кровь до последней капли.

Хотя некоторые Сородичи (как и оборотни) сомневаются в правдивости этой истории, легенда об основателе Мёртвых волков служит напоминанием о человеческой личности, которой некогда обладали и оборотни, и вампиры. Урата рассказывают это предание молодым оборотням, призывая их не рассматривать вампиров как “проклятую расу”. Каждый из них когда-то был человеком, а некоторые даже могли быть друзьями Урата или потенциальными оборотнями. В большинстве своём они не просили о вечной жизни, которую теперь вынуждены владеть по воле своих безумных создателей. Вампиры же напоминают друг другу, что оборотни способны сочувствовать и помогать им, а порой даже жертвовать своей жизнью в попытке спасти тех, кто некогда был их другом.

Родной клан: Гангрел

Прозвища: Кровавые волки, Волки крови, Волкокровные

Ковенанты: Мёртвые волки участвуют в деятельности любых ковенантов, однако редко занимают в них видные должности. В частности, многие из них странствуют за пределы родного домена, донося сообщения Князя или разыскивая преступников из числа оборотней. Немало этих Сородичей состоит в Колдовском круге из-за анимистической философии большинства его культов. Мёртвые волки редко следуют определённым принципам и уважают конкретных деятелей, а не их фракции. В частности, они легко могут вступить как в Инвиктус, так и в Картрианское движение – опять же, не ради победы определённой идеологии, а ради поддержки симпатичных им лидеров.

Характеристики: Мёртвые волки ценят способности, позволяющие им гарантировать долгое и самодостаточное существование на границе между мирами Люпинов и Проклятых. Большинство из них обладают навыками Выживания, хорошей Выносливостью и несколькими физическими Дисциплинами. В остальном они налаживают Контакты, копят Ресурсы и обзаводятся Союзниками везде, где это возможно. В конце концов, Социальные Преимущества позволяют обеспечить выживание не хуже, чем развитые физические способности.

Династические Дисциплины: Анимализм, Превращение, Сопротивление, Сублунарио

Слабость: В дополнение к клановой слабости Гангрел, Мёртвые волки страдают от классического проклятия оборотней: боязни серебра. Любая атака, основанная на использовании серебряного оружия, наносит одно дополнительное очко урона (тупого в случае с пулями, летального в случае с ножами и так далее). Эта слабость не увеличивает запас дайсов нападающего: она лишь повышает объём урона, если он вообще был нанесён.

Кроме того, по необъяснимым причинам они испытывают трудности с пробуждением в новолуние и полнолуние. Хотя непосредственно для *самого пробуждения* в эти ночи они вкладывают стандартное очко Витэ, им приходится отдавать по одному дополнительному очку крови за каждые несколько часов, точное число которых равно удвоенному значению их Выносливости.

Организация: Мёртвые волки практически не обладают собственной организацией. Они живут по законам одновременно двух тайных обществ – вампиров и оборотней. В каком-то смысле им просто не нужно создавать личный коллектив, поскольку у них хватает союзников, но в то же время нет собственных целей, связанных непосредственно с их родословной. Единственная традиция, которой они придерживаются, заключается в том, что если в родословную хочет вступить вампир, не считавшийся Волкокровным в своей человеческой жизни, его не примут до тех пор, пока за него трижды не проголосует хотя бы один Урата. Каждый голос должен быть отдан в полнолуние трёх разных месяцев. Лишь после этого кандидату дадут глотнуть крови Мёртвого волка, чтобы он смог стать членом сообщества.

Концепты: Обращённый родственник оборотней, посредник между Сородичами и Люпинами, вампир среди оборотней, охотник на оборотней, наёмный убийца, потенциальный оборотень.

Сублунарио

Эта уникальная Дисциплина доступна лишь Мёртвым волкам. В настоящий момент ни оборотни, ни вампиры не могут с уверенностью сказать, что именно вызывает действие этой способности. Возможно, Мёртвым волкам покровительствуют незримые духи или, быть может, легенда об основателе родословной правдива в том отношении, что первый член этой династии сумел диаблелизовать оборотня и приобрести его силы.

Как бы то ни было, Мёртвые волки обладают определённым влиянием на окружающий мир, и Урата подозревают, что этим влиянием они обязаны покровительству со стороны Матери Луны.

Цена: 1 очко Витэ за сцену (в случае с большинством сил)

Бросок: Большинство способностей Сублунарио не требуют никаких проверок.

Действие: мгновенное

Дисциплина предоставляет вампиру следующие преимущества:

- Каждый уровень Сублунарио наделяет вампира очком Тотема (уникального Преимущества оборотней). Персонаж должен служить этому тотему одновременно с полноценными оборотнями. Кроме того, он не получает преимуществ, которыми просто не может обладать вампир. Например, персонаж может получить бонус к Навыкам и Атрибутам, однако не вправе осваивать Дары и Ритуалы Урата.

- При получении первого уровня Сублунарио вампир должен выбрать одну из пяти ключевых фаз луны: новолуние, полнолуние, полулуние, горбатую луну или серповидную луну. Когда в небе светит луна, соответствующая этой фазе, вампир способен “оседлать волну” безумия (см. стр. 181 книги **Vampire: the Requiem**), не вкладывая в это Воли и делая броски на Решительность + Самообладание + Сублунарио. Рассказчик может позволить Мёртвому волку расширить этот эффект и на другие фазы луны, тратя на адаптацию к ним по пять очков опыта.

- Один раз за сцену персонаж может сделать бросок на Сублунарио и превратить набранные успехи в бонус, который будет добавляться к проверкам Эмпатии, Убеждения, Запугивания и Общения, связанным с оборотнями. Эффект длится до окончания сцены, однако с наступлением новой сцены персонаж может снова пройти эту проверку.

- Вложив пункт Витэ, вампир может распределить очки Сублунарио между Навыками, связанными с текущей фазой луны (см. ниже). Игрок вправе распределить эти пункты поровну или приписать их все к одному Навыку. Как только фаза луны изменится, вампиру придётся перераспределить эти бонусы. Если он хочет заново распределить их по собственному усмотрению, ему необходимо снова вложить пункт Витэ – фактически перезапустив эту силу.

Полная луна: Выживание и Запугивание

Горбатая луна: Убеждение и Экспрессия

Полулуние: Эмпатия и Расследование

Серповидная луна: Знание животных и Оккультизм

Новолуние: Обман и Скрытность

Новая Практика:

Человек-волк (Превращение ••, Сублунарио •••)

Благодаря этой способности Мёртвый волк может превратиться в создание, объединяющее в себе качества человека и волка. С визуальной точки зрения он напоминает архетипичного оборотня из мифов и кинофильмов.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: отсутствует

Действие: пассивное

Хотя эта способность не требует никаких проверок, для её активации вампир должен “оседлать безумие” и вложить очко Витэ. В случае успеха он приобретает вышеописанный облик наряду с +2 дополнительными дайсами при любых проверках восприятия, бонусом +2 к проверкам Запугивания и штрафом -3 к попыткам выражать мысли словами. Если кто-либо из посторонних пытается определить, кто скрывается под этим обличьем, он должен пройти любую подходящую проверку со штрафом, равным Превращению или Сублунарио протагониста (в зависимости от того, что выше).

Освоить эту Практику можно за 15 очков опыта.

Эль Сакрифисьо:

Ложа Жертвоприношений

Ацтеки верили, что мир рождался и умирал уже четыре раза. Таким образом, текущее воплощение вселенной они называли пятым. По их убеждению, боги согласились не уничтожать этот пятый мир, но только взамен на обещание регулярных

жертвоприношений. Именно поэтому ацтекские воины делали всё, чтобы в назначенный день их жрецам было что предложить своим божественным покровителям.

Далеко не все оборотни из Ложи Жертвоприношений согласны с подобным взглядом на мироздание. Большинство из них полагают, что это метафора, демонстрирующая, что от всякого, кому дорог этот мир, ожидается посильный труд. Разумеется, есть и те, кто воспринимает ацтекские верования буквально, однако они редко получают возможность высказаться на современных собраниях.

Тем не менее, и те и другие единодушно признают, что убеждения древних ацтеков породили особую категорию духов, требующих регулярных жертвоприношений. Самым могущественным из них считается Шиутекутли – верховная сущность, готовая сдерживать хищных духов в узде до тех пор, пока человечество (или Урата) приносят им жертвы.

Члены Эль Сакрифисьо охотятся на людей, которых – по их убеждениям – лучше принести в жертву Шиутекутли, чем оставить жить в этом мире. Как правило, речь идёт о преступниках и безумца, хотя выбор жертвы зависит от конкретного оборотня. Далеко не все члены ложи делают это охотно, однако Шиутекутли не раз давал им понять, что если поток жертвоприношений сократится, он и его незримое воинство “страхнут человечество с поверхности земли, как волк стряхивает воду с шерсти”.

Он подтвердил серьёзность своей угрозы в 1985 году, когда после кровопролитной войны с Чистыми племенами члены Эль Сакрифисьо пришли к выводу, что они больше не могут охотиться на людей. Более того, они вошли в Тень и попробовали уничтожить Шиутекутли.

Спустя считанные часы Мехико содрогнулся от землетрясения, позже оценённого в 8,1 баллов по шкале Рихтера. По официальным данным, погибло четыре тысячи человек: считается, что настоящие цифры граничат с двадцатью тысячами. Число жертв, получивших увечья (в частности, неизлечимые травмы), вдесятеро превосходило число убитых. Когда оборотни вернулись из Тени после бесплодных поисков, дух сам нашёл их и заявил, что это было “мягкое предупреждение”.

С тех пор члены ложи вернулись к своему древнему предназначению. Каждые 52 дня они ловят и ритуально умерщвляют смертного, который – по их мнению – заслуживает такой участи. Обычно речь идёт о насильниках и убийцах, однако в Мехико (и других городах Мексики) хватает других личностей, не вызывающих у членов ложи ни малейшей симпатии.

Способ жертвоприношения меняется из раза в раз: дух сам объявляет, чего он ждёт в конце пятидесятидвухдневного цикла. Иногда ему достаточно отрубания головы. Иногда он требует выпотрошить жертву и вырвать рукой ещё колотящееся сердце.

В этом контексте стоит отметить, что члены ложи никогда не едят своих жертв. Дух никогда не накладывал подобных ограничений, но представители Эль Сакрифисьо не собираются проверять, что будет, если попробовать такую жертву на вкус.

Требования: Вступить в ложу может представитель любого племени, однако лишь при условии, что он родился в Мексике. Он должен обладать Честью ••• и Скрытностью ••

Вступление: Ложа Эль Сакрифисьо достаточно необычна в том отношении, что во время инициации трудности в основном испытывает не кандидат, а сами представители ложи. Прежде всего, кандидат должен узнать о существовании ложи, поскольку она никогда не афишировала свою деятельность. Хотя некоторые оборотни вышли на Эль Сакрифисьо и вступили в неё по доброй воле, подобные случаи принято считать исключениями.

Куда чаще Шиутекутли сам выбирает потенциального кандидата и требует от членов ложи связаться с ним. Если, услышав историю ложи, кандидат отказывается примкнуть к ней, его просят никогда не рассказывать об этой встрече. Как ни странно, обычно Шиутекутли спокойно относится к новостям о подобном отказе. Тем не менее, если позже

выясняется, что потенциальный кандидат рассказал о существовании ложи кому-то из посторонних, дух вполне может назначить его следующей жертвой.

Преимущества: Шуитекутли помогает своим служителям так же, как они помогают ему. Всякий, кто причиняет им прямой вред (то есть хотя бы одно очко повреждений), получает штраф -1 на *любые* проверки в ближайшие три дня.

В дополнение к этому, члены ложи способны осваивать Дар Скрытности как племенной.



След из сердец и голов

Эль Сакрифисьо предлагает Рассказчику весьма зрелищный способ ввести эту ложу в историю. Беспрерывная цепь жертвоприношений не может не привлечь внимание окружающих, начиная от других оборотней и заканчивая вампирами, магами и простыми смертными.

Подумайте, что будет, если жертвой окажется гуль Сородича, в роли которого выступает другой игрок. Или брат его смертного персонажа.

С другой стороны, если игроки сами выбрали роли героев, уже состоящих в ложе, попробуйте свести их с необычной мишенью: например, опытным магом или другим Отверженным.

Наконец, не забывайте про психологические вопросы. Что если персонажи устанут от роли серийных убийц и решат предпринять новую попытку по устранению Шуитекутли? Что если они провалят эту попытку и будут вынуждены разбираться с последствиями его гнева?



Костяной нож (Фетиш ●●●)

Время от времени члены Эль Сакрифисьо создают клейвы из костей своих жертв. Как правило, такой клейв представляет собой небольшой боевой нож, обладающий стандартными характеристиками. Тем не менее, если оборотню удаётся нанести противнику хотя бы одно очко летального урона и активировать фетиш, жертву охватывает сильнейшее онемение, приводящее к потере половины Скорости и Защиты (с округлением вверх).

Действие: пассивное

Предвестники чёрного солнца

Эта фанатичная группа магов считается одной из самых жестоких и презираемых из всех наследий Мاستигос. Предвестники чёрного солнца верят в ацтекскую теорию о множестве миров, сменяющих друг друга – однако, в отличие от большинства последователей этой древней религии, Предвестники считают, что даже текущее воплощение мира далеко от совершенства. Они убеждены, что этому миру нужно помочь пережить очередное перерождение, дождавшись, пока демоны Пандемониума (и прежде всего древнеацтекские Цицимиме) не вернуться на землю и не придадут ей необходимый облик.

С практической точки зрения Предвестники чёрного солнца изучают природу человеческих страхов. Взрывы электростанций, обвалы туннелей, авиакатастрофы, крушения поездов – всё это позволяет Предвестникам черпать силу из страха обычных людей и готовиться к возвращению Цицимиме. Как это ни удивительно, многие Предвестники стараются сами оказываться в ситуациях, провоцирующих их на борьбу за жизнь. Например, они могут подстроить крушение самолёта, находясь внутри него самого – с минимальными предосторожностями или даже без них. По словам самих членов

наследия, это помогает им лучше понимать природу страха и, соответственно, получать больше энергии из Пандемониума.

Родной Путь: Мاستигос

Прозвище: Диверсанты

Организация: Для того чтобы стать Предвестником, маг должен найти учителя, который сможет поручиться за него перед другими членами культа. После этого каждый член наследия вступает в контакт с определённым демоном, обещая приносить ему регулярные жертвы взамен на покровительство. Время от времени маги связываются друг с другом, чтобы узнать, в каком месте и в какое время тот или иной член наследия будет проводить диверсию. Это позволяет избежать ненужных конфликтов внутри самого наследия.

Один из самых неочевидных фактов, касающихся этой группы фанатиков и демонопоклонников, состоит в том, что некоторые из них нашли места погребения древних ацтекских вампиров, которых они приняли за Цицимиме. Когда такие Сородичи просыпаются, маги либо находят им подходящую добычу, либо позволяют отправиться на охоту. Последнее, разумеется, тоже становится своего рода диверсией: трудно даже представить, на какие чудовищные преступления может пойти старейшина, обезумевший от вековой жажды крови.

Типичные способы получения Маны, которыми пользуются Предвестники, заключаются в наблюдении за катастрофой, выходе на открытое пространство во время солнечного затмения, организации массовой гибели смертных и участия в поистине жутких событиях, вызывающих у самих Предвестников искренний ужас.

Концепты: Аполитичный наёмник, сектант-убийца, фанатичный террорист, жрец кровавого культа, жертва кошмарных видений, мазохист с саморазрушительными наклонностями, воин с суицидальными намерениями.

Достижения

Предвестники чёрного солнца сосредотачивают свои исследования на Аркане Разума наряду с общими принципами Смерти. Для того чтобы овладеть Достижениями этого наследия, не потеряв рассудок, персонаж должен обладать сильной волей (то есть, с игровой точки зрения, Решительностью *** или выше). Для получения Достижений второго и третьего уровня требуется понимание самих принципов страха, свойственных человеческой психике (Запугивание *** или Наука (Психология) ***).

Аура этих магов подёрнута чёрной дымкой: создания, способные воспринимать тонкие материи, могут увидеть чёрные струи, выходящие из ноздрей или рта Предвестников, или заметить едва уловимую чёрную субстанцию, покрывающую их кожу. Предвестник может намеренно продемонстрировать свою ауру для получения +1 дополнительного дайса к ближайшей проверке Запугивания.

Первый уровень:

Предвестник страха

Требования: Гнозис **, Разум **, Смерть •, Запугивание **

Маг вступает в незримую связь с миром ацтекских демонов, добровольно вызывая у себя шок. Речь идёт о буквальном шоке, который провоцирует дрожь, пот, бледность лица и всплески адреналина. Всякий, кто оказывается рядом с магом, испытывает сильнейшее желание отойти подальше. Если он хочет остаться на месте, ему необходимо добиться успеха в проверке Решительности + Самообладания.

Магу не требуется проходить какие-либо проверки: он просто должен потратить раунд, налаживая контакт между мирами. Отталкивающий эффект сохраняется на протяжении часа.

Второй уровень: Адреналиновый спазм

Требования: Гнозис ••••, Разум •••

Маг вызывает у жертвы необъяснимый страх, заставляя её прервать текущее действие. Если ему удастся победить в состязании Решительности + Запугивания + Разума против Решительности + любой подходящей способности жертвы (зависящей от того, что она делает), противнику не удастся совершить запланированное действие.

Альтернативный способ заключается в использовании Арканы Смерти •••: в случае успеха маг заставляет жертву нанести урон предмету, с которым она работает или который держит в руках. Эффект идентичен заклинанию Смерти ••• “Уничтожение предмета”, описанному на стр. 139 книги **Mage: the Awakening**.

Третий уровень: Вопль гаснущего солнца

Требования: Гнозис •••• ••, Разум ••••

Маг наполняет себя энергией Пандемониума, которая заставляет его испустить крик, полный боли и ужаса. Хотя этот крик негативно сказывается на самом Предвестнике, окружающим он наносит куда больший вред. Все, кто находится рядом с магом, получают временный штраф на любые действия. При этом маг выбирает ровно одну особую жертву, которая слепнет и поддаётся сильнейшему ужасу.

Бросок: Решительность + Запугивание + Разум против Решительности + Самообладания выбранной жертвы. Маг должен касаться жертвы в момент использования этого Достижения.

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Несмотря на провал Предвестника, все, кто находится в пределах 10 ярдов от мага, получают штраф –2 на все действия в этом и следующем раунде. Тем не менее, сам маг слепнет до конца сцены. Пока он не вернёт себе зрение, ни это, ни другие Достижения не будут ему доступны.

Провал: Магу просто не удаётся вдохнуть в себя силу Пандемониума. Даже если он крикнет, звук не будет иметь никаких необычных эффектов.

Успех: Все, кто находится в пределах 10 ярдов от мага, получают штраф –2 на все действия в этой и следующем раунде. Избранная жертва слепнет до конца сцены.

Исключительный успех: Маг ослепляет всех, кто стоит относительно близко к нему (последнее определяет Рассказчик). Эффект длится до конца сцены. Избранная жертва слепнет на день. В дополнение к этому, все получают вышеописанный штраф -2 на любые действия, однако и этот эффект сохраняется до окончания сцены.

Альтернативный способ заключается в использовании Арканы Смерти ••••: вместо магического ослепления жертв маг обжигает их глаза, причиняя физические повреждения. Используйте модель заклинания “Гнилая плоть” (Смерть ••••), описанного на стр. 144 книги **Mage: the Awakening**.

Когда мёртвые возвращаются

Праздник Диа де лос Муэртос, или День мёртвых, отмечается с 1 по 2 ноября. Он посвящён тёплым воспоминаниям об усопших: родных, друзьях, близких или героях. Несмотря на глубоко личный характер этого празднества, Диа де лос Муэртос стал поводом для путешествий для множества туристов из самых разных стран.

Тем не менее, в Море Тьмы этот день влечёт в Мексику туристов совершенно иного рода. Исследователи Ордо Дракул бродят по ночным улицам, заноса на оккультные карты сведения о местах с привидениями. Шаманы из племени Костяных теней наблюдают за спиритическими изменениями, протекающими по ту сторону мира плоти. Некроманты,

известные Пробуждённым как Морос, спускаются в древние усыпальницы, чтобы поговорить с душами мёртвых жрецов.

Тема:

Религия и суеверия

День мёртвых часто сопровождается возрождением древних представлений о царстве теней. Люди предлагают усопшим еду, цветы и другие дары, иногда даже искренне ожидая получить от них хоть какой-то ответ. В то же время, многие мероприятия проходят в церквях или рядом с символами католической веры: крестами, иконами, алтарями. Этот странный баланс доколумбовых суеверий и современных религиозных практик не уникален для Диа де лос Муэртос, однако порой действительно бросается в глаза.

Атмосфера:

Надежда

Многие люди, празднующие День мёртвых, открыто (или в глубине души) надеются увидеть знаки, оставленные их усопшими родственниками и друзьями. Кроме того, они мечтают получить доказательства существования жизни после смерти. Особенно это касается бедных людей, жизнь которых на улицах мексиканских городов окрашена горечью и отчаянием. Но и богатые жители не лишены надежды увидеть свет иного, прекрасного мира.

История Диа де лос Муэртос

Традиция чествования мёртвых появилась на территории нынешней Мексики более трёх тысяч лет назад. Судя по всему, тогда же коренные жители начали собирать черепа и другие кости в качестве священных символов жизни, смерти и воскрешения. Первоначально эти празднования длились на протяжении тридцати дней и приходились на девятый месяц солнечного календаря ацтеков (приблизительно август по грегорианскому календарю).

Когда в пятнадцатом веке испанцы начали покорение ацтекской цивилизации, конкистадоры сократили празднество до двух дней и перенесли его на первые числа ноября, чтобы связать этот фестиваль с католическим Днём всех святых. Последнее стоит признать весьма ироничным, поскольку и этот праздник некогда был перенесён на 1 ноября для соответствия кельтскому Самайну. Подобное сочетание языческих и католических ритуальных традиций со временем и привело к возникновению уникального Дня мёртвых.

Впрочем, несмотря на уникальность самого Диа де лос Муэртос, аналогичные праздники отмечаются по всему свету. Более того, в южных штатах США, Бразилии и даже на Филиппинах многие семьи отмечают не просто аналог Дня мёртвых, а непосредственно Диа де лос Муэртос со всей его атрибутикой.



Неправильный день?

Если День мёртвых первоначально праздновался в совершенно другое время года, не должно ли это лишать его мистической силы? Ниже приведены несколько потенциальных ответов на этот вопрос. Как всегда, Рассказчику и игрокам рекомендуется самостоятельно выбрать удобный вариант.

- Призраки и другие создания получают особые способности в августе, когда проходит истинный фестиваль мёртвых.

- Важна не сама дата, а верования людей. Раньше призраки возвращались на землю в августе, но теперь, когда люди связывают с миром мёртвых лишь 1 и 2 ноября, усопшие посещают землю именно в это время.

- Мёртвые возвращаются в мир живых на Самайн (31 октября – 1 ноября), что граничит с Диа де лос Муэртос, однако не совпадает с ним.
- Никакого мистического воздействия нет – это просто праздник.



Ритуальные практики

1 ноября часто считается Диа де лос Ангелитос, или Днём маленьких ангелов. Этот день посвящён воспоминаниям об умерших детях. Следующий день называется непосредственно Диа де лос Муэртос, и на его протяжении чувствуют уже взрослых. Детям оставляют подношения в виде любимых игрушек или одежды, в то время как взрослым могут предлагать всё что угодно, от сигарет и текилы до книг и любимых блюд. В зависимости от города, люди могут оставлять эти подношения как на семейных алтарях, так и в церкви или другом общественном месте.

Подношения, предлагаемые усопшим, известны как *офрендас*. В сущности, они могут представлять собой буквально любые предметы, способные напомнить мёртвому о его друзьях и семье. Любимая пища, диплом о высшем образовании или игрушка – любая вещь может стать элементом *офрендас*.

Если Рассказчик хочет отразить важность *офрендас* для мира мёртвых, он может использовать приведённую ниже таблицу в качестве ориентира:

Офрендас	Восполнение Эссенции
Еда и питьё	1*
Цветы	1†
Игрушки	1*†
Уход за могилой	1*
Молитва об упокоении	2
Общее обновление могилы	2*
Ночное бдение у могилы	2
Полное обновление могилы	3*
Узнавание материализовавшегося призрака	3

* Восстановление дополнительного пункта Эссенции, если призрак действительно любил что-то подобное в жизни.

† Если *офрендас* оставляют на могиле, а не алтаре, призрак восстанавливает ещё один пункт Эссенции.



Сюжетная зарисовка:

Пан де муэрто

В небольшом городке Хучитан де Сарагоса существует хлебопекарня, которая целиком прекращает выпечку обычных продуктов на протяжении Диа де лос Муэртос, вместо этого готовя *пан де муэрто* – “хлеб мёртвых”: блинчик, имеющий форму черепа.

Хотя подобные черепа выпекают по всей Мексике, здешние экземпляры выглядят ужасающе правдоподобно. Когда персонажи (или их друзья, или родственники) покупают *пан де муэрто*, они обнаруживают, что на них изображаются лица их знакомых – причём знакомых, которые никогда не были в Хучитан де Сарагоса.



Калаверас

Ещё одной необычной традицией мексиканского Дня мёртвых считается сочинение *калаверас*. С лингвистической точки зрения это слово означает “черепа”, однако в контексте Дня мёртвых под ним понимаются хулиганские стишки, написанные в адрес ещё живого человека, но пародирующие его деятельность так, как будто бы он уже умер.

(и, соответственно, перечисляющие его прижизненные “заслуги”). В небольших сёлах и деревнях *калаверас* могут передавать адресату напрямую, но в крупных городах их часто публикуют в газетах или наносят на стены в виде дурашливых граффити.

Сюжетная зарисовка:

Калаверас малвадос

В крупном мексиканском городе (возможно, Мехико или Тихуане) ежегодно публикуется подборка лучших *калаверас*, присланных в газету читателями. Однако на этот раз среди стихотворений, вышедших 1 ноября, одно отличается от других: оно плохо написано, лишено юмора и наполнено жутковатыми подробностями о смерти местного жителя по имени Эрнесто. Тот факт, что редактор пропустил эту поэму в газету, кажется странным сам по себе, однако в полночь мужчина по имени Эрнесто Руис погибает именно тем страшным способом, который был описан в газете. На следующее утро газета публикует ещё одну странную, плохо написанную поэму. И в этот раз там описана смерть одного из протагонистов или их близких.

День мёртвых в Мире Тьмы

По необъяснимым причинам Диа де лос Муэртос наделяет призраков и некоторых духов смерти целой плеядой новых способностей – даже если они остаются активны на протяжении всего двух дней. Но прежде чем переходить к их описанию, следует отметить, что призраки видят День мёртвых как время надежды и увеселений, нисколько не отличаясь в этом от живых людей. Даже самые слабые привидения могут посетить в этот праздник своих любимых. Само собой, это делает наступление 3 ноября настоящей трагедией в серой жизни покойного, которому с этого момента приходится ждать ещё целый год до нового празднества.

Если вы хотите подчеркнуть особенности этого торжества более явно, ничто не мешает вам заявить, что первого ноября преимущества получают только души детей, в то время как второго – призраки взрослых.

Итак, ровно с полуночи первого ноября до рассвета третьего призраки получают следующие способности:

- Они могут отдаляться на любое расстояние от своих якорей, вне зависимости от Могущества. Призрак все ещё должен вложить очко Воли, чтобы переместиться к якорю, если он оказался слишком далеко от него, однако он не ограничен зоной 10 ярдов за каждый уровень Могущества.
- Все живые родственники, а также люди, представляющие большое эмоциональное значение для призрака, становятся его якорями на время праздника.
- Проверки материализации проходят с бонусом +2, а в случае провала такой проверки привидение не утрачивает очка Воли.
- При попытке связаться с родными призраки не получают штрафа -1 за каждое десятилетие, проведённое в мире мёртвых.
- Призраки, оказавшиеся в глубинах загробного мира, могут вернуться в физическую реальность благодаря успешной проверке Могущества + Грации.

Многие легенды повествуют и о других, куда менее категоризируемых способностях (и проклятиях), которыми Диа де лос Муэртос наделяет души усопших. Поговаривают, что если призраку удаётся вселиться в смертного до наступления 3 ноября, одержимость становится постоянной. Другие мистики рассказывают, что если люди, искренне любящие усопшего, будут молиться у его могилы на протяжении всего празднества, тот воскреснет. Ходят слухи о душах убитых людей, которые получают особые силы для осуществления великой мести.



И только в Мексике?

Возможно, Рассказчику следует сразу решить, получают ли призраки эти способности за пределами Мексики. Например, что происходит с 1 по 3 ноября в Детройте или Пекине? Учитывайте, что если вы сделаете этот феномен глобальным, игроки могут и не захотеть отправляться в Мексику для общения с призраками своих друзей (или противостояния душам врагов). Тем не менее, используйте тот ответ, который сделает интереснее вашу хронику.

Сюжетная зарисовка:

Чудесная церковь

Если верить местной легенде, душа покойного может получить божественное прощение, пройдя через распятие над алтарём в церкви Иглесия де Мария и Тодос в городе Теуакан. Трудно сказать, пытались ли призраки сделать это в прошлом, однако в этом году покойные со всей Мексики начали собираться в квартале вокруг церкви *за несколько дней* до Диа де лас Муэртос. Что хуже всего, подобная концентрация призраков в одном месте привела к накоплению негативной энергии, которая грозит превратить это место в опасный локус или Гнездо Вирма. Как если бы этого было мало, в полночь 1 ноября первый призрак просачивается сквозь распятие – и ничего не происходит.

Сюжетная зарисовка:

Ла Фантазма де ла Венганза

В трущобах Хуареса ходят слухи о *ла Фантазма де ла Венганза* – Призраке мести, охотящемся на торговцев наркотиками. Рассказывают, что это душа полицейского, убитого на улицах Хуареса, и что его эфемерное тело всё ещё кровоточит от пуль, забравших у него жизнь.



Вампиры в День мёртвых

С древнейших времён Сородичи Мексики рассматривали любые торжественные события, посвящённые мёртвым, как “свои” празднества. Неудивительно, что среди вампиров зародилась череда своих легенд и поверий, касающихся Дня мёртвых. Одна из популярных историй гласит, что смертные родственники вампира могут видеть его отражение в зеркале и на камерах. Согласно другому поверью, в период с 1 по 3 ноября кровь смертных становится гораздо насыщеннее для вампира, связанного с ними родственными узами (если Рассказчик хочет использовать это поверье, он может постановить, что за каждое очко летального урона, наносимого укусом, вампир получает *два* пункта Витэ). Наконец, хотя мало кто из Сородичей готов открыто признаться в совершении диаблери, рассказывают, что при поглощении души другого вампира Сородич получает странное видение, в котором убитый каким-то образом возвращается на землю, чтобы отомстить.

Разные взгляды на Диа де лос Муэртос выработали и представители разных ковенантов. Например, Картианское движение относится к нему так же, как и к любым другим праздникам. Если местные члены Движения не привыкли отмечать мифологические и религиозные праздники, они могут игнорировать и День мёртвых. Однако если они считают, что массовые фестивали помогают вампирам объединиться и выпустить пар, День мёртвых (или, с учётом контекста, Ночь мёртвых) может проходить сразу в нескольких кварталах, где Картианцы общаются, соревнуются, посещают клубы или вспоминают умерших друзей. В частности, пользуются популярностью массовые “тусовки” в Кормушке. Смертным, само собой, это событие представляют как частную вечеринку, на которую посторонним лучше не попадать. В целом Картианская Ночь

мёртвых обычно проходит более энергично и яростно, чем у последователей других ковенантов – опять же, если она проходит вообще.

Колдовской круг чаще всего отмечает традиционный “месяц мёртвых”, приходящийся на современный август. И наоборот, в первые дни ноября, когда мексиканцы празднуют современный День мёртвых, Аколиты обычно попросту игнорируют происходящее или ограничиваются несколькими формальными ритуалами. Поскольку в древности месяц мёртвых был посвящён одновременно чествованию усопших и прославлению новой жизни (а значит, по логике ацтеков, поздравлению детей), в большинстве городов Мексики Аколита́м запрещено пить детскую кровь на протяжении всего августа. Кроме того, Аколиты, способные видеть призраков, часто выслеживают этих созданий в попытке узнать их тайны.

Члены Инвиктус относятся ко Дню мёртвых так же, как и к любым другим праздникам: они придают не слишком большое значение происходящему, но и не упускают возможности продемонстрировать окружающим своё богатство. В первые две ночи ноября вампиры Инвиктус проводят балы, маскарады или приватные вечеринки, одеваясь в причудливые костюмы и наслаждаясь кровью специально отобранных смертных. Во многих доменах на эти две ночи Князь перемещает весь двор в кладбищенскую церковь.

Священники из Ланцеа Санктум прибыли в Мексику с конкистадорами, а потому они куда лучше многих Сородичей помнят о языческих корнях этого праздника. В большинстве доменов членам Ланцеа Санктум запрещено отмечать День мёртвых. Более того, им категорически запрещается забирать *офрендас*, оставленные для них смертными родственниками. Последнее объясняется философией ковенанта: вампиры должны принять себя как чудовищ, которые больше не имеют ничего общего с миром смертных. С другой стороны, некоторые Благословенные сами оставляют *офрендас* в виде одной-двух капель Витэ, которые они посвящают умершим сирам, грандсирам, потомкам и братьям по крови.

Что касается Ордо Дракул, то эти вампиры меньше других заинтересованы в обрядной стороне праздника. Когда нужно, они произносят несколько общих слов в память об усопших (обычно лишь в качестве отвлекающего манёвра во время переговоров и других социальных мероприятий). Как только необходимость изображать суеверность проходит, они начинают охоту за призраками и другими созданиями, проникающими в земной мир. Иными словами, Драконы испытывают сильнейший интерес к результатам Дня мёртвых, а не к самому празднику. И как уже было описано выше, именно страсть к изучению этих результатов некогда привела к появлению родословной Калакас.

Оборотни в День мёртвых

Многие части Мексики представляют собой опасные и почти первозданные уголки природы, и День мёртвых нередко лишь обостряет конфликты между мирами духа и плоти. Что удивительнее всего, призраки редко доставляют оборотням настоящие неприятности. Куда большую угрозу представляют локусы, наполняющиеся энергией смерти, и кровожадные духи, вторгающиеся в земную реальность с 1 по 3 ноября.

В этот период Урата занимаются тем же, чем и любые хищники, столкнувшиеся с изобилием жертв. Они проводят большую часть октября, готовясь нанести удар, после чего – с наступлением празднества – делают один быстрый бросок, уничтожая самых опасных духов и призраков прежде, чем они создадут очередной локус смерти.



Сюжетная зарисовка:

Убийственная радость

В Мексике праздник мёртвых ассоциируется с наслаждением и весельем от воспоминания о давно минувших, но всё же радостных днях, проведённых с усопшими. Хотя это отпугивает от мексиканцев многих чудовищных духов, подпитывающихся

исключительно отрицательными эмоциями, недавно в городе, в котором обитают протагонисты, появился необычный дух смерти, связывающий негативные чувства с радостью. Это создание вселилось в смертного по имени Хуан Вега. На прошлой неделе Вега сбил на дороге маленькую девочку и понял, что испытал неопишное наслаждение. Трудно даже представить, сколько страданий он принесёт людям, если не остановить его вовремя.



Духи предков

Большинство оборотней не остаются на земле после смерти (хотя известны призраки, заявляющие, что в далёком прошлом они были Урата). Тем не менее, самые древние и могущественные семьи потомственных оборотней часто находятся под присмотром мудрых духов, которые воплощают узы любви и преданности, связывающие членов этих семей. Хотя духи предков и не относятся к числу настоящих призраков, они получают некоторые преимущества на протяжении Диа де лос Муэртос.

- +2 дополнительных дайса к проверкам Нумина, предполагающим проникновение за Вуаль.
- Дух тратит только по одному пункту Эссенции за каждые два часа, которые он проводит в земной реальности.
- Дух получает способность вселяться в членов семьи, которой он покровительствует.

Маги в День мёртвых

Справедливо это или нет, многие Пробуждённые полагают, что после легендарной гибели Атлантиды часть магов сбежала на берега Южной Америки. Таким образом, майя, ацтеки и ольмеки обязаны своим возникновением (или хотя бы развитием) влиянию атлантических магов. Если эта теория соответствует исторической действительности, где-то на территории Мексики всё ещё могут скитаться призраки колдунов, заставших расцвет и падение Атлантиды. Неудивительно, что для мексиканских магов Диа де лос Муэртос представляет собой короткий период охоты за знаниями и сокровищами легендарных предков.



Сюжетная зарисовка: Странствие в Миктлан

В одном из городов штата Оахака действует кабал Скеlestи: жестоких и фанатичных магов, продавших души демонам Бездны в обмен на тёмные силы. Если верить распространённым слухам, раз в год этот кабал проводит обряд, известный как Странствие в Миктлан. Ацтеки верили, что когда душа покидает тело, её ожидает четырёхлетнее странствие по загробному миру, в конце которого она достигает ворот Миктлана. В случае с ритуалом Скеlestи, странствие занимает не годы, а дни.

Накануне Диа де лос Муэртос Скеlestи похищают человека (обычно Спящего, но иногда Пробуждённого). На закате 31 октября они проводят ритуал, заставляющий тело смертного исторгнуть из себя его душу. Если душе нечестного удастся вернуться в тело до наступления 3 ноября, он воскресает и получает предложение вступить в кабал (даже если до ритуала он относился к категории Спящих). В обратном случае его ждёт мучительное скитание по миру мёртвых.



Глава третья: Повествование

В Мексике смерть приходится принимать как естественную часть жизни. Это касается и других людей в любой части планеты, однако в Мексике она пронизывает собой всё, что вы видите.

Гаэль Гарсиа Берналь, киноактёр.

Будучи одной из самых опасных и непредсказуемых стран Мира Тьмы, Мексика обладает поистине неповторимым духом. Вечная борьба нищеты и богатства, конфликты религиозных фракций, история завоевания и вездесущая коррупция наполняют Мексику яростной и отчаянной атмосферой, которая иногда кажется почти токсичной.

Прежде всего, Мексика пропитана символами старины и древности. В некоторых местах развалины храмов и городов расположены в прямом смысле слова под современными поселениями и дорогами. Вампиры из числа древних ольмеков всё ещё спят, готовые пробудиться в любой момент. Призраки людей, принадлежащих к давно исчезнувшим цивилизациям, бродят по пустошам, вымещая тоску и гнев на незадачливых путешественниках.

В Мексике всё пронизано или хотя бы затронуто этой ветхостью. Люди, здания, даже чудовища кажутся лишь современными воплощениями каких-то античных законов. Предлагайте игрокам описания, подсказывающие, какими определённые существа или места были в далёком прошлом. Старайтесь не ограничиваться простым сгущением красок: вместо того чтобы описывать разложение и упадок, сосредоточьтесь на описании явлений, которые вот-вот переродятся и станут чем-то иным, чем они и должны были быть с самого начала.

Если Рассказчик хочет отразить влияние древности на современный мир с игромеханической точки зрения, он может заявить, что попытка использовать современные технологии вблизи древних символов или существ налагает штраф от -1 до -5 .

Кроме того, Рассказчик может придать игромеханическое отражение искренним религиозным принципам и убеждениям. Хотя в других книгах по Миру Тьмы справедливо подчёркивается, что было бы странно наделять кого-либо преимуществами, зависящими от субъективных взглядов, в такой религиозной стране, как Мексика, вера действительно может способствовать выполнению как обычных, так и мистических действий.

Предоставьте любым персонажам (как игровым, так и второстепенным) $+1$ дайс к проверкам Самообладания и Решительности, если они находятся в присутствии религиозного символа, артефакта или алтаря. Это позволит проиллюстрировать силу духа истинно верующих индивидов, при этом не грозя сделать подобный эффект слишком мощным и сказочным. В конце концов, вы всегда можете объяснить это всплеском уверенности персонажа в своих силах, а не мистическим покровительством древних богов.

Парадокс угнетения

Хотя на первый взгляд может показаться, что самые блёклые и депрессивные районы Мексики лучше всего подходят поддержанию триллерной атмосферы Мира Тьмы, не забывайте изображать крупницы мудрости и добродетели, сияющие в непроглядном мраке. Где нужно Человеколюбие, как не в голодающем поселении? Где Надежда и Вера потребуются больше, чем в поистине нечеловеческих условиях жизни? Позвольте Добродетелям персонажей играть на контрасте с отчаянием и ужасом.

Огни революции

Трения, возникающие между иноземным и коренным населением Мексики, часто приводят к ярким и непредсказуемым результатам. Одно агрессивное заявление, и вот уже целые кварталы поднимаются на борьбу с захватчиками – включая тех, кто не слишком внимательно следит за политикой. Простые разногласия перерастают во вспышки насильственной ярости. Влюблённость превращается в любовь до гроба. Ревность становится причиной жестоких убийств.

Сверхъестественные персонажи особенно уязвимы к подобным всплескам эмоций. Если протагонист становится участником сцены, в которой может вспыхнуть конфликт, Рассказчик вправе попросить его сделать бросок на Решительность + Самообладание. В случае провала его охватывают эмоции, соответствующие ситуации. До конца сцены он испытывает желание сделать что-то, чтобы изменить ситуацию. Никто точно не знает, почему происходят эти эмоциональные вспышки, но некоторые маги подозревают, что дело не только в мексиканской культуре.

Беззаконие

Сражение древних и современных сил иногда настолько затягивает людей и чудовищ в пучину беспрерывных переворотов, что они начинают сражаться против всех, кто только *кажется* им агрессором. В частности, многие смертные принимают за врагов полицейских или правительство. Другие просто не доверяют закону, сколачивая группы дозорных и банды, “приглядывающие” за порядком в родном квартале.

Это же происходит в мире Сородичей. Неонаты ставят под вопрос законы, придуманные старейшинами, или даже странствуют между доменами, свергая один “прогнивший строй” за другим. Старейшины возвращают им эту любезность, начиная враждовать со всеми агрессивными новичками в “своём” регионе. Увы, беззаконие глубоко пустило корни в землях ацтеков. И в ближайшее время оно едва ли куда-то денется.

Что всё это означает с практической точки зрения? Персонажи, не обладающие развитым Знанием улиц, будут всё время сталкиваться с вымогателями, похитителями, грабителями или даже людьми, заявляющими, что они заботятся о своём городе – но не о шкуре очередного чужеземца.

Само собой, это можно использовать в целях охоты. Порой Сородичи притворяются беззащитными и наивными жертвами, позволяя припереть себя к стенке в каком-нибудь переулке. Это же могут делать и другие чудовища.



Мексиканские истории в других частях света

Мотивы и образы Мексики не обязательно использовать только в границах этого государства. Многие из южных штатов США некогда были частью мексиканских владений. Реликвии и артефакты коренных народов можно найти даже на других континентах. Наконец, некоторые страны и города мира просто обладают созвучной атмосферой. Если хотите использовать приведённые здесь советы и правила для описания совершенно иных уголков Земли, ничто не мешает вам это сделать.



Мексиканская глубинка

Хотя выше уже не раз говорилось о том, что в Мексике попадаются необъятные территории, на которых трудно повстречать даже путешественников (не говоря о постоянных жителях), важно ещё раз повторить, что Мексика – страна большей частью незаселённая. Переполненные города соседствуют здесь с величественными лесами,

массивными горами и жаркими пустынями. Безусловно, Мир Тьмы тяготеет в первую очередь к социальным конфликтам, разворачивающимся на улицах городов или в коридорах правительственных учреждений. Однако именно поэтому у Рассказчика может возникнуть соблазн предложить игрокам что-то новое, создав конфликт за пределами городской черты. Примером такого конфликта может быть соперничество за святилище или артефакт в джунглях, преследование жертвы в горах или поиск наставника на морском побережье.

Сьерра-Мадре

Под этим названием известны обширные горные хребты. Многие из них отличаются крутизной и недружелюбными температурными условиями, хотя склоны, выходящие на море, реже покрываются осадками и потому могут больше подходить для подъёма.

Персонажи, привыкшие к жизни на лоне природы, вполне могут превратить такие места в свои логова и убежища. Забравшись туда всего раз и построив удобную хижину (или подыскав готовую пещеру), они обеспечат себя труднодоступным укрытием, которое, к тому же, будет не так-то легко найти посторонним.

Флора: Обильная. Смешанные участки сосновых, еловых и дубовых деревьев. Повсюду встречаются различные травы, кустарники, цветущие растения, мхи и некоторые виды кактусов.

Фауна: Обильная. Попугаи, колибри, совы, индейки, орлы, серые волки, медведи гризли, бурундуки, белки, мыши, коати, гремучие змеи, колючие ящерицы и лягушки.

Видимость: Затруднена на уровне земли, где камни и лес мешают видеть дальше нескольких метров. С другой стороны, забравшись повыше, герои смогут получить хороший вид на окрестности.

Специализации: Наука (геология), Атлетика (восхождение), Вождение (крутые повороты), Выживание (альпинизм, палатки, ловушки, охота, собирательство), Знание животных (отдельные виды).

Пустыни

Пустыни Сонора и Чиуауа тянутся вдоль всей северной части Мексики, достигая юго-запада Соединённых Штатов. Как и можно ожидать, здесь трудно найти пищу, воду и кров, особенно если герои попадают в пустыню случайно: без оборудования, специализированного оружия и защиты от температурных условий. Отсутствие постоянных жителей делает пустыню непригодной и для Сорочичей, хотя в некоторых местах встречаются временные лагеря беглецов, надеющихся спастись от преследователей в столь опасном месте.

На границах пустынь встречаются маленькие поселения, состоящие из пыльных глинобитных домов не выше двух этажей. Местные жители не слишком радуются чужеземцам, а многие даже знают о существовании кровососов, поскольку странствующие котерии Проклятых часто ищут себе пропитание как раз в таких городах – и они редко заботятся о поддержании Маскарада.

Флора: Редкая. В основном встречаются экземпляры железного дерева и кустарники разных видов.

Фауна: Редкая. Змеи, ящерицы, бараны, тарантулы, бабочки, муравьи и пумы.

Видимость: Абсолютно чистая. Плоский ландшафт и отсутствие деревьев позволяют видеть на сотни метров вперёд. Немногочисленность облаков улучшает видимость в ночных условиях.

Специализации: Медицина (воздействие тепла), Вождение (пустынная местность), Выживание (поиск воды, установка убежища, собирательство), Знание животных (отдельные виды).

Джунгли

Хотя на дворе давно царит двадцать первый век, в мексиканских джунглях ещё скрывается целый ряд смертных племён и культов, не говоря о преступных сообществах и военизированных организациях.

Безусловно, встречаются здесь и вполне законные поселения, разбросанные по краям джунглей: в том числе пара курортных городов, построенных рядом с таинственными руинами и живописными водопадами. Законность, однако, не всегда предполагает безопасность. Любой поворот в безлюдных лесах может кончиться трагедией – или обнаружением давно забытых сооружений.

Флора: Обильная. Пальмы, каучуковые деревья, душистый перец, папоротники, манго, паразитарные лозы и мхи, водоросли, психотропные грибы, тропические травы и цветущие растения.

Фауна: Обильная. Муравьеды, обезьяны, ягуары, пумы, оцелоты, аисты, коршуны, попугаи, игуаны и прочие ящерицы, ядовитые многоножки, бродячие муравьи, пиявки, комары, тараканы.

Видимость: Предельно низкая. Буйная флора закрывает прямую видимость во всех направлениях. В некоторых местах персонажи могут видеть лишь то, что находится в нескольких шагах от них.

Специализации: Образование, Медицина или Наука (лекарственные растения), Атлетика (плавание), Выживание (ландшафт джунглей, изготовление репеллентов, поиск убежища, собирательство), Знание животных (отдельные виды).

Побережья

Мексиканские побережья далеко не всегда похожи одно на другое. В некоторых местах можно увидеть только безлюдные утёсы, тянущиеся до горизонта. В других встречаются удобные пляжи и даже маленькие поселения.

В большинстве случаев берег соседствует с мелководьем: реальная опасность утонуть появляется только в тридцати или сорока метрах от берега. Песок преимущественно мягок, но большинство берегов замусорены осколками и камнями. Туристические городки обычно не столь многочисленны, чтобы в них мог поселиться вампир, однако на их улицах вполне можно найти источник для подкрепления сил в дороге.

Флора: Умеренная. Тропические травы и пальмы уступают пустынным участкам. Курортные сады богаты и разнообразны, однако находятся за забором и требуют искусственного ухода.

Фауна: Умеренная. Часто встречаются марлин, тунец, акулы, морские окуни, барракуды, медузы, крабы, чайки и прыткие ящерицы.

Видимость: Чистая. Большая часть территории представляет собой участки песчаных равнин. С другой стороны, это означает, что здесь достаточно трудно найти убежище.

Специализации: Атлетика (плавание, дайвинг), Выживание (рыбалка, поиск убежища), Коммуникабельность (туристы).

Развалины майя

Руины древних цивилизаций усеивают преимущественно южные окраины Мексики. Расположенные среди густых тропических джунглей, эти развалины покрыты сложными иероглифическими письменами и напоминают гигантские зубы. Большинство из них продолжают рушиться, однако в них всё равно кипит жизнь. Растения пробиваются через трещины. Ящерицы и насекомые юркают между камней. Птицы гнездятся в старинных нишах.

Майя строили города вокруг точек мистической силы, практически не придавая значения коммерческим возможностям своих будущих поселений. Поэтому руины часто привлекают внимание сверхъестественных обитателей Мира Тьмы.

Удивительно, но туристам доступны меньше 50% существующих руин. До некоторых просто трудно добраться, другие не производят особого впечатления, но многие не исследованы до сих пор и потому считаются опасными.

Флора: Обильная. Практически не существует развалин, которые хоть в какой-то степени не страдали бы от вездесущих джунглей. Пальмы, каучуковые и рожковые деревья, душистый перец, папоротники, манго, паразитарные лозы и мхи – всё это мешает добраться до руин майя и передвигаться по их территории. В полузатонувших развалинах встречаются даже психотропные грибы и водоросли.

Фауна: Обильная. Муравьеды, обезьяны, ягуары, пумы, оцелоты, аисты, коршуны, попугаи, ящерицы, ядовитые многоножки, муравьи, пиявки, комары и тараканы.

Видимость: Затруднена. Бесчисленные изгибы сооружений, неудобные повороты и просто обвалившиеся здания с прорастающими сквозь них деревьями мешают увидеть цель. Только поднявшись на обзорную площадку, можно понять, что на самом деле расположено вокруг.

Специализации: Образование (цивилизация майя, лингвистика), Оккультизм (религия майя), Наука (археология), Атлетика (лазание), Выживание (установка палаток, собирательство), Знание животных (отдельные виды).

Ударный кратер

Отдельного упоминания заслуживает ударный кратер Чиксулуб, расположенный на Юкатане. Около 65 миллионов лет назад этот кратер заполнили воды Карибского моря. Поскольку к двадцатому веку его края уже сгладились, только в 1978 г. геологи по чистой случайности обнаружили здесь место падения метеорита.

Ширина кратера составляет около 300 километров: он настолько велик, что некоторые учёные выдвигают теорию о том, что именно сюда упал метеорит, уничтоживший динозавров.

Чиксулуб привлекает внимание не только мистиков из числа Сородичей, но и других оккультистов по всему миру. Увы, путешествие в эти места считается опасным даже для обычных людей, не говоря о вампирах, которых здесь легко может застать солнечный свет.

Флора: Обильная, как на суше, так и под водой. На земле преобладают быстрорастущие породы: низкие папоротники, пальмы, лианы и мхи. Старовозрастные деревья редки, и те, что сохранились до наших дней, отмечены рубцами, болезнями и следами паразитической активности. Под водой растут в основном сорняки, но опытный наблюдатель заметит и некоторые ценные виды растительности.

Фауна: Обильная. На земле в основном встречаются обезьяны, ягуары, пумы, оцелоты, аисты, коршуны, попугаи, ящерицы, ядовитые многоножки, муравьи, пиявки, комары и тараканы. Учёные отмечают, что ядовитых особей здесь встречается больше, чем в других частях мексиканских джунглей. В воде активно плодятся коралловые полипы.

Видимость: Затруднена. Джунгли и заросли мешают передвижению, не говоря о торчащих из-под воды рифов, которые здесь легко не заметить.

Специализации: Образование (география), Медицина (судмедэкспертиза), Оккультизм (некромантия, духи), Наука (археология, биология, картография, геология, морская биология), Атлетика (дайвинг), Выживание (джунгли, океан).

Сородичи в Мексике

Смертоносность мексиканской природы соседствует с опасностью крупных городов. Только самые сильные или безнравственные чудовища могут выжить в социуме этих страстных, свирепых, а подчас и безумных извергов. Как описал ситуацию один известный Сородич: “Попытка понять нас равносильна попытке сойти с ума”.

Те, кому удалось добиться успеха в залах мексиканских Элизиумов, могут по праву считаться непревзойдёнными ветеранами социальных баталий. Эти политики и стратеги

не знают равных – как, впрочем, и покоя. Для большинства Сородичей мексиканская Пляска Смерти длится недолго, но она заполняет каждую минуту их ночной жизни. Другим, сумевшим прожить здесь больше столетия, уже чужды традиционные представления о морали. Иногда кажется, что даже мраморные полы местных дворцов забрызганы кровью бесчисленных жертв: и преступников, и невинных.

Столкновение миров

Огромную роль в политике мексиканских Сородичей играют династии – будь это полноценные родословные или обычные семьи, лишённые экзотических качеств. Каждую династию представляет вампир, которого её члены сочли самым сильным и харизматичным (или, возможно, самым податливым). Представители регулярно сменяют друг друга, причём иногда от лица известной династии начинает выступать новый Сородич, о котором раньше никто не слышал.

Хотя возможно, что в таких случаях династии пытаются провести отвлекающий манёвр, отправив на переговоры непредсказуемого участника, считается, что иногда члены древних семей пробуждают от торпора своих предков и основателей, чтобы те могли действовать от их лица. Никто не может уверенно утверждать, что “новичок”, объявляющий себя представителем старой династии, не провёл половину тысячелетия в неподвижном сне где-нибудь в тайных покоях своей семьи.

Как уже отмечалось ранее, старое в Мексике постоянно соседствует с новым. Это же касается и религиозных конфликтов, которые возникают, когда католические традиции сталкиваются с отголосками коренных верований.

Темы и образы: Слепая преданность, последствия древних завоеваний, крестовый поход, затаённая ненависть, богатая история, честь и долг, наследственная распря, упрямство.

Сюжетные зарисовки: Борьба за признание в домене, которым правит чужеземный расист. Поддержание веры и добродетели в самом сердце родовой распри. Подрыв влияния вражеской родословной. Поиск вампира, который некогда обесчестил вашего предка. Маскировка старейшины под современного неоната.

Полезные Специализации: Образование (генеалогия, родословные), Расследование (гражданские службы), Политика (дипломатия), Эмпатия (язык тела), Обман (культурные различия).



Расизм как безумие

Расизм представляет собой комплекс стереотипов и предубеждений, которые заставляют индивида испытывать неприязненное отношение к определённой группе людей. Если это ещё не говорит само за себя, то стоит добавить, что расизм служит одним из самых больших препятствий для межличностных отношений в обществе, состоящем из смешанных этнических групп. Если Рассказчику хочется подчеркнуть разрушительную силу расизма, он может превратить его в своего рода психическое отклонение, напоминающее компульсивное расстройство личности. В этом случае ему предлагается использовать следующий шаблон.

Расизм (умеренное отклонение): Персонажу свойственна иррациональная агрессия в отношении определённого типа людей (то есть всех членов определённой расы, национальности, религии или пола). В качестве альтернативного варианта он может недолго любить группу сверхъестественных существ (например, клан или ковенант Сородичей).

В отношении таких индивидов персонаж попросту не способен мыслить логично и трезво. Он ожидает от них только негативных поступков и настроен рассматривать их деятельность только с отрицательной стороны. Более того, он вполне может приписывать

всем членам подобной группы наклонности или недостатки, которыми в действительности обладают лишь некоторые из них.

Эффект: Всякий раз, когда персонаж сталкивается с представителями ненавистной ему группы, он получает штраф -2 на любые Социальные действия, связанные с этими индивидами. Кроме того, с точки зрения отыгрыша он не скрывает своего отвращения, пренебрежения или страха перед такими людьми.

Избавиться от этого отклонения можно лишь по стандартным правилам (то есть вернув утраченный уровень Нравственности).



Романтика и вендетта

Предвззудки, пристрастия и суждения мексиканцев часто возводят границы между отдельными людьми или даже сообществами. Тем сильнее некоторым мексиканцам хочется нарушить эти границы, установив друг с другом нормальные отношения. Но в то же время, преодоление границ иногда может рассматриваться как преступление. А это значит, что двое влюблённых или друзей из разных сообществ могут невольно разжечь (или просто усилить) давние обиды.

Многие из мексиканских Сородичей поддерживают друг с другом романтические отношения, и в каждом домене известна своя легенда о великих влюблённых. Сама романтика может быть проявлением того настроения и атмосферы, которые наблюдаются и в других аспектах мексиканских доменов. Здешние Сородичи поддаются страстям больше, чем где бы то ни было. Иногда они даже совершают друг ради друга жертвенные поступки – или бесчеловечные преступления.

Скорее всего, романтический сюжет будет основан на социальных интригах и политических играх, в которых героям предстоит столкнуться с чередой личных решений. Любовь может (и должна) ставить под вопрос лояльность Сородича своей группе: например, клану, отдельной семье или ковенанту. Влюблённым придётся всё больше отходить от принципов и традиций своей культуры, а это повлечёт за собой недовольство бывших товарищей. С другой стороны, у персонажей окажется куда больше возможностей удовлетворить свой Порок или Добродетель: что может помочь в отчаянной ситуации так, как Надежда, или заставить Сородича преступить все нравственные границы так, как Похоть?

Любопытно, что антагонистами в этих историях часто становятся самые близкие персонажу вампиры. Сир, Наставник или Патриарх могут сначала втайне, а затем и открыто мешать влюблённым, зная, что их союз приведёт к нежелательным результатам с социополитической точки зрения. Что делает таких антагонистов ещё интереснее, так это тот факт, что герои едва ли смогут нанести им ответный удар – по крайней мере, в начале. Если только они не готовы идти по трупам друзей, союзников или родственников, им придётся искать ненасильственное решение ситуации. Апеллируйте к Человечности и эмоциям персонажей. Позвольте игрокам увидеть мир **Vampire: the Requiem** с непривычного ракурса: глазами вампиров, которым *хочется* провести вечность друг с другом.

Как нетрудно догадаться, любовная история часто перерастает в повествование о вендетте. В отличие от романтического сценария, игра, посвящённая личной мести, почти исключительно фокусируется на физическом конфликте и ставит вечную жизнь Сородичей под угрозу. Конечно, вендетта почти обязательно будет испытывать волю и самоконтроль персонажей, однако в конечном счёте перед вампирами встанет классический вопрос: *Готовы ли вы убить, чтобы гарантировать собственное выживание?*

Разумеется, наибольший эффект такие истории производят, когда их героями становятся обладатели чётких моральных принципов (например, высокой Человечности и

подчёркнутой Добродетели) – но лишь потому, что игрокам будет интересно посмотреть, как герои будут *терять* эти качества.

В отличие от романтических и даже некоторых других сюжетов, свойственных **Vampire: the Requiem**, истории о вендетте почти всегда демонстрируют явного антагониста, который ничуть не скрывается от персонажей. Однако поскольку ставкой в этом противостоянии почти всегда становится жизнь вампира, и мститель, и его жертва будут готовиться к финальной схватке на протяжении долгих ночей – скорее всего, пытаясь ослабить противника, прежде чем нанести удар.

Темы и образы: Страсти и откровения, поединки чести, отчаяние, прощение, оскорбление, любовь за гробом, хождение по лезвию бритвы.

Сюжетные зарисовки: Защита двух влюблённых Сородичей из враждующих фракций. Попытка остановить вендетту, начатую ещё десятилетия назад двумя семьями. Соблазнение влиятельного Сородича из стана противников. Преодоление запрета на дружеское общение с потомками презираемого старейшины. Арест или уничтожение дух влюблённых преступников.

Полезные Специализации: Рукопашный бой (заклятый враг), Холодное оружие (дуэль), Эмпатия (веления сердца), Убеждение (призыв к милосердию), Коммуникабельность (разжигание недовольства), Обман (притворство, соблазнение).

Бесконечная война

Завоевание смертного населения Мексики могло закончиться почти пять столетий назад, однако Сородичи всё ещё борются за свои домены. Война подпитывает сама себя. Каждая рана, каждое оскорбление и обида подливают масла в неугасимое пламя взаимной ненависти. Попытки остановить или смягчить эту распрю попросту не дают результатов.

Игрокам нужно готовиться к тому, что на этот раз конфликт может балансировать между социальными разногласиями и открытой войной. Некоторые персонажи могут просто не воспринимать логические доводы и разумные предложения. Даже на встречах формальных союзников царит атмосфера вечной опасности. Одно неосторожное заявление, и дипломатические отношения будут разорваны, а у персонажей возникнет новый противник.

Отразить подобное напряжение можно тремя очевидными способами. Первый заключается в игромеханических трудностях: если персонаж хочет понять, на чьей стороне выступает его собеседник в этой войне, он должен пройти проверку Интеллекта (или Сообразительности) + Политики. В случае успеха он знает, как – хотя бы примерно – такой Сородич отреагирует на предложение, связанное с судьбой определённого ковенанта, фракции или другой политической группы.

Во-вторых, поиск информации об отношениях незнакомых Сородичей друг с другом может стать важной частью сюжета, фактически превратив игру в политический детектив или шпионский триллер.

В-третьих, всё время напоминайте о многослойности политических отношений в домене. Сделайте эти напоминания частью своих описаний. Обратите внимание игроков, что Сородичи тщательно подбирают слова перед каждой фразой или, наоборот, едва слышно комментируют речи других вампиров в негативном ключе, даже если во всеуслышание заявляют совсем другое. Старайтесь не изображать такие реакции лишь в одном свете. Пусть слова и поступки большинства политических игроков намекают на сложность их отношения к происходящему. В этом случае персонажам придётся поломать голову над истинным смыслом местной “хореографии”.

Темы и образы: Смешанная лояльность, минное поле от мира политики, давление, конфиденциальная информация, борьба за превосходство, намёки, завуалированные угрозы.

Сюжетные зарисовки: Продвижение традиционных интересов своего ковенанта вопреки желаниям Князя. Попытка спасти вампира, запутавшегося в политической

паутине. Представление своей фракции на собрании, члены которого ненавидят друг друга. Свержение влиятельного противника. Выполнение спорного указания Князя с риском потерять друзей и союзников.

Полезные Специализации: Убеждение (причины для сомнений, напоминания о чести, Политика (Элизиум, тайные сделки), Скрытность (неуловимые жесты), Запугивание (тихие предупреждения), Обман (двусмысленные утверждения).

Нашествие кочевников

Если Сородич молод или лишён подлинной власти, ничто не мешает ему избавиться от проблем с политическими врагами, просто отправившись в странствие по ночным дорогам. Считается, что на ничейной земле между доменами Мексики встречается больше таких “кочевников”, чем в любой другой точке земного шара.

Хотя многих кочевников устраивает свободная жизнь, даже самым независимым среди них временами приходится посещать домены других Сородичей. Кровь, убежище, деньги или простое желание побыть в чьём-то обществе – всё это может заставить даже законченного индивидуалиста нанести визит в чужой город. К сожалению для обычных Сородичей, далеко не все кочевники соблюдают правила и традиции, установленные в домене. Нередко случается так, что очередная группа кочевников приходит в город ещё до того, как местным Сородичам удаётся замести следы за последними “посетителями”.

Если герои сами выступают в роли кочевников, они могут столкнуться с недоброжелательным отношением местных Сородичей. Если, что вероятнее, персонажи сами проживают в домене, их могут попросить выследить кочевую группу преступников или провести переговоры с другой котерией, которая может помочь в устранении нарушителей за городом.

Темы и образы: Соперничество, защита земли, завоевание чужого домена, жёсткий индивидуализм, вторжение, беззаконие и верность, ограниченные ресурсы.

Сюжетные зарисовки: Заманивание враждебных кочевников на территорию, более подходящую для войны. Погоня за преступниками на лоне природы. Проведение мирных переговоров между представителями домена и странствующей котерией. Побег из тоталитарного общества и попытка выжить в условиях дикой природы. Объединение нескольких кочевых котерий с целью устроить переворот.

Полезные Специализации: Расследование (следы кочевников), Вождение (погоня), Огнестрельное оружие (стрельба на бегу, прицельные выстрелы), Скрытность (запугивание следов, слежка), Выживание (определённая местность, чтение следов).



Кочевые циклы

Внимательные Сородичи уже давно заметили, что кочевые котерии часто бродят кругами, посещая знакомые города раз в несколько лет. Врагам определённой котерии иногда бывает не так уж сложно понять, куда она отправилась после того, как совершила череду преступлений в последнем домене. С другой стороны, некоторые из оседлых Сородичей даже ждут очередного визита кочевников, чтобы узнать все новости из окрестных доменов, входящих в “стандартный набор” этих странников.

Что касается самих кочевников, иногда члены разных котерий договариваются о встрече в определённом домене в целях обмена ресурсами. Когда наступает назначенный день, они отправляются в заранее обговорённое место и торгуют найденными вещами, услугами и информацией.



Исторические сеттинги

Мексика пережила не одно радикальное изменение, и во многих городах этого государства можно увидеть следы множества кровавых переворотов, завоеваний или трагедий. Вполне вероятно, что игроки захотят поучаствовать в истории, повествующей об одном из подобных событий, которыми усыпана вся мексиканская история. В этом случае Рассказчик может либо запланировать череду флэшбеков, показывающих, как складывалась современная обстановка в домене, либо создать историю, целиком повествующую о событиях прошлого. Ниже приведены пять самых известных периодов, в которых наверняка будут заинтересованы игроки.

Одинокий город

В тёмные ночи XIV и XV веков великий город Теночтитлан вздымался над солёными водами озера Тескоко. Город считался крупнейшим сокровищем ацтеков и представлял собой настоящий лабиринт из садов и храмов, выстроенных на сложной системе каналов. Старейшины Проклятых правили там как боги. Им поклонялись не только смертные, но и другие вампиры.

Установка исторических рамок, которые создают основной акцент на ацтекской цивилизации в годы её высшего развития, может обеспечить реальную возможность изобразить ужасы, к которым грозит привести абсолютная власть религии. Кроме того, вы можете наполнить игру мотивами древних истин, безумия вечной войны и крови как валюты для расплаты с богами.

Детали: Теночтитлан располагался на широком плато, окруженный со всех сторон болотистыми, солёными водами озера Тескоко. Ночью любые тропы, ведущие в обход этих “болот”, исчезали в темноте, усиливая изоляцию города. Ацтекские архитекторы выстроили четыре дамбы, выступившие в роли системы для фильтрации воды, обеспечения транспорта и обороны.

Храмы ацтеков представляли собой огромные террасы с десятками башенок. Ночью на улицах горели тысячи факелов. В воздухе пахло дымом и маслом. На скульптурных насыпях посреди болот располагались плавучие сады, закреплённые на месте с помощью корней деревьев. Кроме того, здесь и там можно было наткнуться на мексиканский кактус и его колючие плоды. Ни одного выючного животного здесь не встречалось, так что все наземные пути были предназначены для пеших странствий. Все дороги охранялись и были относительно безопасны.

С этнической точки зрения империя ацтеков была чрезвычайно разнообразной. В великом Теночтитлане сосуществовали сразу несколько непохожих племён со своей культурой.

Постоянные человеческие жертвы действительно имели место: они гарантировали, что на востоке каждое утро будет вставать солнце. А потому Цветочные войны не прекращались ни на один день. Равным образом, именно поэтому врагов предпочитали брать живыми. Перед самым жертвоприношением пленных красили синим мелом и приводили к ступеням большого храма.

Вампиры Теночтитлана делились на два обширных сословия. Первые считались божественной знатью, исполнявшей волю богов (или даже занимавших место богов на земле). Вторые уподоблялись разумным животным, место которых было на улице. В то время как первые отдавали приказы, не всегда даже объясняя их смысл (поскольку их воля считалась законом), вторые жили подобно бродячим псам. Иногда они даже рыскали по ступеням жертвенных пирамид, слизывая засохшую кровь с камней или отгаскивая в темноту обезглавленные тела.

Сюжетные зарисовки: Продвижение низкостатусного вампира на позицию божественной знати. Разоблачение ложного бога, который не заботится о своём народе. Командование ацтекскими воинами в Цветочной войне. Поиск диких вампиров, живущих где-то среди городских каналов и нападающих на простых людей вопреки воле знати.

Советы Рассказчику: Теночтитлан может стать одним из самых мрачных и экзотических сеттингов, в которых вообще может развернуться сценарий **Vampire**. Поговорите со своими игроками и убедитесь, что они смогут принять культуру ацтеков как есть, не пытаясь “осовременить” взгляды своих персонажей. Если вам кажется, что игроки не готовы взять роли вампиров, мыслящих столь экзотическими категориями, подумайте о том, чтобы сократить этот сюжет до небольшого флэшбека или даже самостоятельно изложить его в виде воспоминаний, которые персонажи видят во время торпора или телепатической связи со старым вампиром.

Война миров

Вероятно, главная веха в истории Мексики состоялась в XVI веке, когда ей не посчастливилось оказаться в списке испанских колоний. Война за ресурсы и территорию (а главное – за культуру аборигенов) продолжалась в период между шестнадцатым и девятнадцатым столетиями. Разумеется, в мире Сородичей она тянется до сих пор.

Детали: В обществе простых смертных многие женщины выходили замуж за испанских захватчиков, производя смешанное потомство, которое затем подвергалось гонениям из-за их “грязного” происхождения. Высшие должностные позиции занимали испанцы. Второе место отводилось метисам (креолам), рождённым в браке испанцев и белых туземцев. Более низкую ступень занимали потомки испанцев и чёрных аборигенов (мулаты). Сами же коренные жители Мексики оказались на самом дне.

В 1521 году на руинах Теночтитлана возник город Мехико. Болотистые озёра Тескоко удалось слить, а местные сооружения уступили место церквям из белого камня и домам в испанском стиле. Испания официально сделала Мексику своей колонией, и в страну потянулись новые переселенцы. Тогда город был оплотом надежды для завоевателей, которые видели в колонизации Мексики доказательство своей силы – и символом упадка для коренных жителей, которые видели, как захватчики уничтожают не только их народ и сооружения, но и саму культуру.

Хотя время от времени на мексиканской земле поднимались небольшие восстания, их подавляли жестоко и быстро. Однако тайная война в залах Элизиумов не прекратилась ни тогда, ни за следующие пять сотен лет.

В отличие от простых жителей Мексики, у которых практически не было способов противостоять захватчикам, Проклятые обладали одним колоссальным преимуществом: они считали себя богами. Мало того что они готовы были отдать свои вечные жизни за победу над нечестивыми завоевателями, но они также видели, с каким рвением служат им смертные. Многие даже знали о вампирической сущности своих повелителей, но исполняли их указания по доброй воле. В глазах этих смертных вампиры были богами, заступниками их страны.

К несчастью для них, испанцы тоже использовали религию как оружие. Они поднимали церковных служителей и их паству на борьбу с местными демонами, оснащая их факелами и подсказывая, где находятся их убежища.

Важную роль в те годы играло противостояние кланов, которые занимали столь разные ниши в испанском и мексиканском обществе, что не всегда даже сами воспринимали себя как части единой расы Сородичей. Местные жрецы Дэва сталкивались с европейскими интриганами, в которых они не всегда признавали членов своего клана. Колдуны из числа Мехет с удивлением обнаруживали, что испанцы привезли на их земли других Теней – впрочем, больше напоминавших шпионов, чем мистиков. Местные Дикари оборачивались ягуарами и набрасывались на волков, обличья которых принимали испанские Гангрел. Вентру боролись с Вентру. И только одним Носферату не довелось встретиться на мексиканской земле со своими единокровными. Их европейцы тоже использовали как оружие, наводя мистический (а временами – рациональный) ужас на аборигенов.

Сюжетные зарисовки: Схватка с конкистадорами. Завоевание мексиканской земли для установления власти своего клана. Переговоры между испанскими и мексиканскими

Проклятыми, надеющимися установить мир, которого так и не обрели смертные. Восстание низкостатусных мексиканских вампиров, надеющихся использовать нападение конкистадоров как отвлекающий манёвр, позволяющий им под шумок свергнуть “божественную знать”. Отчаянная попытка защитить мексиканский народ, даже если сами вампиры обречены на поражение.

Советы Рассказчику: Эта история почти неизбежно будет касаться войны захватчиков и аборигенов. О чём бы ни повествовал ваш сюжет, любой персонаж – принадлежащий вам или игрокам – должен из ночи в ночь бороться за своё место в стремительно изменяющемся мире. Тем не менее, постарайтесь избежать концепции “суперсолдат”, которые будут героически спасать смертных. Вампиры могут совершать добродетельные поступки, но даже тогда они не перестают быть хищниками, охотящимися за человеческой кровью.

Любопытным подходом к такому сценарию может быть повествование о нескольких поколениях кровососов, каждый из которых видит эту борьбу с другого угла в зависимости от текущего века. Каждая сессия или даже сцена может начинаться в другом поколении, а игрокам всё время будут доставаться роли новых вампиров.

Наследие первой империи

После войны за независимость и стремительного распада Первой Мексиканской империи страну ждал очередной удар: в результате нескольких неудачных переговоров с Испанией мексиканским властям пришлось снова отдавать ресурсы своей страны чужакам.

Этот сеттинг отлично подходит для создания флэшбеков, показывающих хаос и крах, сопутствующий мексиканской истории после испанской колонизации.

Детали: Крушение первой империи запускает длительный цикл экономических неудач, который приводит ко всё возрастающей бедности мексиканцев и их всеобщей национальной депрессии. Недавняя радость от достижения независимости от Испании сменяется ужасом перед утратой свободы, ресурсов и безопасности. Кроме того, на севере обостряются отношения с некоторыми штатами США. Калифорния и Техас пытаются объявить автономию. В Мехико возникают всё новые революционные группы.

В мире Сородичей ситуация накаляется ещё больше, поскольку вампиры всё ещё разделяют себя на испанцев и аборигенов. Если человеческое население Мексики давно смешалось и перестало рассматривать себя как разрозненное сообщество непохожих культур, находя даже некоторое утешение в своём сплочении перед общими горестями, вампиры хорошо помнят войну народов. Что ещё хуже, испанцы утрачивают своё господство над побеждёнными аборигенами. У старейшин майя, ацтеков и науа появляется реальный шанс выдворить иноземцев.

С другой стороны, в некоторых доменах Сородичи обнаруживают, что из-за общих проблем они перестают быть врагами. Когда-то они боролись за плодородную и богатую землю. Теперь они просто дерутся по старой памяти, не замечая, как страдает и беднеет мексиканский народ. Некоторые приходят к выводу, что пора это остановить.

Из южных штатов Америки начинается массовое нашествие кочевников. В некоторых городах испанцы начинают защищать свои территории бок о бок с ацтеками. В других доменах колонизаторы и аборигены не прекращают своей давней распри, однако теперь вынуждены сражаться на оба фронта. Наконец, в некоторых местах население Проклятых начинает массово адаптироваться к кочевой жизни, надолго (или навсегда) покидая свои обедневшие домены и оставляя их на растерзание захватчикам.

Многие вампиры переселяются в северные штаты Мексики: Калифорнию, Аризону, Нью-Мексико и Техас, в которых на данный момент проживает не так уж много людей и Сородичей. Туда же прибывают переселенцы из США: смертные и вампиры, опытные кочевники и простые Сородичи, жаждущие начать оседлую жизнь в новом месте. В

будущих мегаполисах наподобие Сан-Антонио и Лос-Анджелеса появляются первые крупные фракции и ковенанты.

Сюжетные зарисовки: Объявление смертной колонии своей охотничьей территорией и её защита от кочевников. Вторжение на чужую территорию с целью вырвать её из рук испанских Сородичей. Пробуждение древнего вампира, который сможет переломить ход войны в сторону мексиканцев. Выслеживание вражеских солдат на северных территориях. Борьба за власть в разобщённом Элизиуме Мехико. Создание домена в разорённом северном городке.

Советы Рассказчику: Этот сеттинг позволяет с лёгкостью адаптироваться к эпохе, не слишком сильно меняя мотивы и образы персонажей. И технология, и культура, и социальные нормы близки к современным. Однако Рассказчику следует проследить, чтобы игроки не восприняли историю о прошлом как сценарий, позволяющий им играть “как бы” по современности, но с возможностью творить всё, что они захотят. Безусловно, страна погружена в хаос – однако поэтому окружающие с особым старанием выслеживают нарушителей, угрожающих окончательно развалить их домен. Воспринимайте эту эпоху как не столько военизированную, сколько уставшую от беспрерывных войн.

Кроме того, игра хорошо подойдёт для флэшбеков, поясняющих, откуда в том или ином домене такие причудливые законы. Например, если ваши игроки выступают в роли современных кочевников, вы можете объявить одну сессию “воспоминанием” более старых кочевников о том, как более века назад они странствовали в этих же землях – и о том, к каким изменениям в обществе Проклятых привели их действия.

Эль Милагро Мексикано, или Мексиканское чудо

Двадцатый век начался в Мексике с кровавой революции, свергнувшей диктатора Порфирио Диаса Мори и проложившей путь к новому строю. В 1929 году единая военная сила, названная Национальной революционной партией, захватила власть и управляла страной на протяжении сорока лет. Первая половина из этого срока и по сей день считается самым успешным экономическим периодом в истории нации. Увы, в середине 50-х годов произошёл один из нескольких экономических коллапсов страны, приведший к концу Эль Милагро Мексикано (то есть Мексиканского чуда). Как ни странно, именно в этот момент по всей стране начали пробуждаться старейшины. Их появление совпало с окончанием золотого века, что навсегда соединило оба события в памяти многих Сородичей.

Детали: Большая часть этого периода считается веком мексиканского богатства. Люди, которые ещё несколько лет назад страдали от лишений и тягот, теперь довольствовались поистине беспрецедентным достатком. И смертные, и Сородичи получили надежду на превращение Мексики в страну первого мира. То было время изобилия, и не только люди смогли впервые позволить себе излишества: многие Сородичи тоже получили возможность доставать Витэ *в избытке* в первый раз за свой Реквием. Атмосфера мира и благополучия преобладала над любыми отрицательными переживаниями так долго, что многие недалёковидные вампиры позволили себе поверить, что это будет длиться вечно.

И тем страшнее был хаос, начавшийся после того, как все осознали, что золотой век закончился на долгие десятилетия.

Сюжетные зарисовки: Составление длительных планов на будущее – вероятно, контрастирующее с поведением большинства Сородичей, транжирящих деньги и живущих одной ночью. Помощь своим смертным родственникам, оказавшимся на грани разорения. Охрана убежища, в котором спит древний вампир, в то время как враги ищут доказательства его существования. Участие в заговоре по свержению самонадеянного Князя, отвлечённого неожиданной прибылью.

Советы Рассказчику: История о Мексиканском чуде, показанном глазами Сородичей, даёт Рассказчику возможность сравнить эту эпоху с золотым веком ацтеков и майя. Старейшины видят, как неонаты сорят деньгами и пренебрегают опасностями, потому что не верят в конечность своего счастья. Но старейшины помнят тёмные ночи испанского завоевания. Даже победившие конкистадоры знают, что золото аборигенов закончилось куда быстрее, чем можно было предположить.

Проведение такой истории в качестве “ретроспективного кадра”, показывающего, как домен выглядел в сороковых или даже тридцатых, может помочь игрокам понять мотивы своих старших братьев и сестёр (или даже врагов).

И напротив, Рассказчик может начать в период Мексиканского чуда действие целой хроники. Когда спустя несколько сессий вампиры погрузятся в торпор и выйдут из него через несколько десятилетий, их будет ждать шокирующая картина Мексики, снова вернувшейся в бедственное положение.

Великое землетрясение

19 сентября 1985 г. столицу Мексики поразило одно из сильнейших землетрясений двадцатого века. Погибли тысячи смертных, десятки тысяч получили ранения, а *сотни* тысяч остались без крова. Вера людей в правительство, Бога и собственную судьбу пошатнулась. Однако со сверхъестественной точки зрения дела обстояли гораздо хуже.

Землетрясение породило тысячи неприкаянных призраков, появление которых начало подпитывать город негативной энергией. Уже спустя несколько лет, наблюдая за вездесущим цинизмом и безнадёгой, было трудно сказать, что вызывает у мексиканцев такое отчаяние: их собственные выводы, полные скепсиса и досады, или влияние мёртвых душ, высасывающих из людей волю к жизни.

Детали: Город лежит в руинах. Современные здания, возведённые в период Мексиканского чуда, обрушились за считанные минуты. Улицы покрылись трещинами, обнажив фрагменты ацтекских храмов, всё это время покоившихся в земле.

Многие Сородичи погибли от солнечного света, хлынувшего в их убежища после обвала стен. Окончательная смерть не обошла даже несколько городских лидеров: а это означает, что в ближайшие ночи вампиры будут бороться за власть над своими кланами, ковенантами и котериями. К наступлению темноты почти треть городских Сородичей либо пропала без вести, либо погибла. Кроме того, представители Ордо Дракул и члены других мистических обществ (включая Пробуждённых) обратили внимание на появление аномалий, вызванных движением почвы. Наконец, границы некоторых территорий сместились, что наверняка повлечёт за собой новые территориальные споры.

Сюжетные зарисовки: Борьба за выживание в коллективном убежище, которое начинает разваливаться ранним утром. Поиск друга под завалами охотничьих угодий. Участие в распределении территориальных границ. Защита от мародёров, решивших воспользоваться хаосом. Спасение раненого смертного.

Советы Рассказчику: Проведение истории, разворачивающейся на фоне природной катастрофы, выводит на первый план конфликт Зверя и Человека в душе вампира. Безнравственные, безумные или попросту безразличные персонажи рыщут по городу, собирая чужие ресурсы, питаясь беспомощными людьми или даже отказываясь спасти бывших друзей из числа Сородичей, если им будет легче жить дальше без них. Более человечные протагонисты испытывают неожиданный позыв спасти тех, кому ещё можно помочь, или хотя бы позволить тяжело раненым умереть рядом с близкими, а не под окровавленными завалами.

Даже некоторые истории других типов могут стать интереснее от неожиданного поворота, который вы введёте в кульминации. Возможно, героям придётся прервать вендетту из-за внезапного землетрясения – более того, они могут объединиться со своим давним врагом, чтобы спасти что-то ценное. Возможно, соперничество ковенантов попросту потеряет смысл после того, как треть местных Сородичей пропадёт под

завалами. Может быть, даже извечная вражда коренных и испанских старейшин окончится их союзом во имя спасения города.